

Año II · Nº 15 Sólo para adictos 300 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla 285 ptas.

"BATMAN" DESVELAMOS LOS SECRETOS DEL ÚLTIMO ÉXITO DE OCEAN

Mapa y Pokes

HOBBY PRESS

SPECTRUM
ALIEN HIGHWAY
FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

AMSTRAD
BOMB JACK
COMMANDO

MSX
NIGHT SHADE

y además

Gunfright



y

Starquake



Utensilios y Cachivaches

"THE MUSIC SISTEM", UNA AUTENTICA ORQUESTA SINFONICA

SPINDIZZY

MAPA Y CARGADOR DE ACCESO DIRECTO A CUALQUIER PANTALLA

ASCENSOR

¡Para hacértelo más fácil!

ERBE

Ha encontrado su perdición

Hasta ahora, en ERBE siempre habíamos preferido sacar juegos de acción a los de simulación. Ya sabes... parece más divertido un GREEN BERET, un WAY OF THE TIGER o un BAT-MAN que uno de esos complicados simuladores, en los que antes de jugarlos tienes que esperar a que te crezcan 7 dedos en cada mano para poder manejar los controles, y armarte de valor para leer esa guía telefónica bautizada como "instrucciones".

Lo que son las cosas... Una mañana llegaron a las oficinas de ERBE los señores de U.S. GOLD, y con voz trémula por la emoción (los ingleses siempre tienen la voz trémula por la emoción) dijeron:

—Misco fla fla tirurero flandis. (Aquí os traemos un juego que hará historia.)

—Menos lobos, Caperucita, y decirnos de qué se trata—contestamos nosotros.

—Chunguili biri ***LEADER BOARD*** *manguis turrutis. (Ni más ni menos que* ***LEADER BOARD,*** *el mejor simulador de golf que hayáis visto.)*

Fuertes mareos y náuseas nos invadieron. No te fastidia... un simulador y, además, de golf. ¡Vaya muermo!

De repente, alguno de nosotros (todavía no sabemos quién fue) dijo:

—Vamos a verlo. A lo mejor se lo podemos vender a los padres para que duerman a sus hijos, o les amenacen con ponérselo si no terminan los deberes... y ésa fue la perdición.

Tan pronto como se cargó **LEADER BOARD** empezaron a desmoronarse nuestras más firmes creencias. El golf no era un muermo, ni siquiera aburrido, empezaba a gustarnos, algunos incluso se apasionaban... y es que **LEADER BOARD** era **fantástico.**

Descubrimos que podíamos elegir entre 78 hoyos distintos en 4 circuitos diferentes, que **LEADER BOARD** nos permitía controlar la fuerza y el efecto de cada golpe que diéramos, con cada uno de los 14 palos distintos entre los que podíamos elegir, que con LEADER BOARD podíamos optar a tres niveles de dificultad, en el último de los cuales hasta el viento y la inclinación del "green" debían tenerse en cuenta, y que su manejo era sencillísimo..., y que los señores de U.S. GOLD tenían razón: **LEADER BOARD es un juego que hará historia...**

Aunque sólo sea porque a ERBE le va a buscar la perdición, puesto que desde ese día nuestros eminentes directivos, nuestros cerebros pensantes, están delante de la pantalla con los ojos inyectados en sangre, jurando y perjurando que el próximo hoyo lo harán bajo par.

¡¡¡SI SEVERIANO LOS VIERA...!!!

En serio, **LEADER BOARD** es el mejor simulador de golf que hayáis visto.

¡¡¡ PALABRA DE ERBE !!!

!!! PALABRA DE U.S. GOLD !!!

Completa tu Colección de

AHORA TE REGALAMOS LAS TAPAS

(Oferta válida sólo para España, hasta el 31 de septiembre).
Si te falta algún número de MICROMANIA, aprovecha ahora esta oportunidad porque al pedir un mínimo de seis números entre los ya publicados por MICROMANIA recibirás, totalmente gratis, unas prácticas tapas para contener tu revista favorita.
Su moderno y sencillo sistema de varillas, te permite mantener tu colección perfectamente ordenada, sin necesidad de encuadernación.
También, si lo prefieres, puedes solicitar sólo las tapas, por 600 ptas.

Recorta o copia este cupón y envíalo al apartado 232 (ALCOBENDAS) Madrid

☐ Deseo recibir en mi domicilio los siguientes números atrasados de MICROMANIA ______
al precio de: 265 ptas. Números 1, 2 y 7. 300 ptas. Número 3 y del 9 en adelante. **Los números 4, 5 y 6 están agotados.**
Si el pedido es superior a seis ejemplares recibiré, **totalmente gratis,** las tapas para encuadernar la colección.
☐ Deseo recibir en mi domicilio las tapas de MICROMANIA, al precio de 600 ptas. (Diseñadas para contener 12 números. No necesita encuadernación).

APELLIDOS ______ NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______
DOMICILIO ______ LOCALIDAD ______ PROVINCIA ______
C. POSTAL ______ TELEFONO ______ PROFESION ______ ¿ERES SUSCRIPTOR DE MICROMANIA? ______
Forma de pago: ☐ Contra reembolso (supone 75 ptas. de gastos de envío) ☐ Mediante giro postal n.° ______
☐ Mediante tarjeta de crédito: ☐ VISA; ☐ MASTER CHARGE; ☐ AMERICAN EXPRESS N.° DE LA TARJETA ______
Fecha de caducidad de la tarjeta ______
☐ Mediante talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.

Fecha y firma

Director Editorial
José I. Gómez-Centurión

Director Ejecutivo
Gabriel Nieto

Asesor Editorial
Domingo Gómez

Redactora Jefe
África Pérez Tolosa

Diseño
Rosa María Capitel

Redacción
Fco. Javier Martín, Pedro Pérez, Amalio Gómez, J.M. Lazo, Alejandro Júlvez, Marcos Ortiz, J. J. García, José González

Secretaria Redacción
Carmen Santamaría

Fotografía
Carlos Candel, Chema Sacristán

Dibujos
Javier Igual, F. L. Frontán, Javier Olivares, José Antonio Calvo, J. M. López Moreno

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino

Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Jefe de Producción
Carlos Peropadre

Jefe de Publicidad
Mar Lumbreras

Secretaria de Dirección
Pilar Aristizábal

Suscripciones
M.ª Rosa González
M.ª del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 72

Dto. Circulación
Paulino Blanco

Distribución
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

Imprime
COBRHI

Fotocomposición
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica
Antón

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64 1290 BUENOS AIRES (Argentina)

Se solicitará control OJD

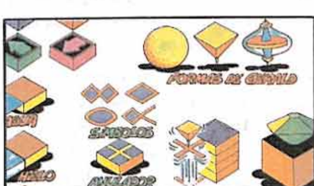


Año II. N.º 15. Septiembre 1986. 300 Ptas. (Incluido IVA)



HISTORIA DE SOFT
Phantomas hace su segunda aparición en busca del Conde Drácula.

PATAS ARRIBA.





UTENSILIOS Y CACHIVACHES. «The Music System»



DE AQUÍ

NUEVO LENGUAJE LOGO-MSX DE SONY

SONY presenta la nueva versión de lenguaje LOGO para MSX que ha preparado IDEALOGIC, S. A.

Dicha versión se ha realizado según las normas de homologación del Proyecto Atenea del Ministerio de Educación y Ciencia. Incluye gestión avanzada de gráficos, Editor de pagina —utilizable como procesador simple de textos—, Gestión de ficheros en disco, Modo Texto y Modo Gráfico de Trabajo, ficheros ECO, etc. El manual es extenso, y junto a una introducción al manejo del lenguaje se halla una completa Guía de Referencia de LOGO.

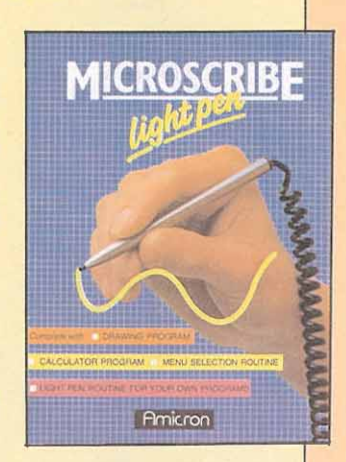
Incluye la posibilidad de, mediante la instrucción «USA», ampliar el lenguaje según nuestras necesidades o modificar libremente las instrucciones primitivas del mismo.

Esta versión es similar sintácticamente a ACTI-LOGO, que IDEALOGIC, S. A. produce para ordenadores PC-MSDOS. Esto permite que listados de programas hechos en un PC-Compatible puedan ser entrados directamente en el HIT BIT de SONY.

IDEALOGIC, S. A. ofrece además, sus servicios de documentación y Club de Consultas del Centro Logo, gratuitamente, a todos los usuarios del LOGO-MX de SONY.

Una buena iniciativa.

LAPIZ OPTICO PARA COMMODORE



Los usuarios de Commodore ya tienen lápiz óptico, el Microscribe. Con él veremos aumentadas las posibilidades de nuestra máquina y conseguiremos una buena alternativa al teclado, el joystick o el ratón.

Está especialmente indicado para el diseño gráfico y tiene una buena precisión.

De su distribución en España se encarga ENFA IBERICA. C/ Balandro, 39. 28042 Madrid. Tel. 742 18 92.

PERIFERICOS PARA LOS MSX

Continuamente siguen apareciendo en el mercado nuevos periféricos con el fin de aumentar las posibilidades de nuestro ordenador. Las empresas japonesas son un claro exponente de lo que estamos diciendo y prueba de ello son los dos nuevos periféricos de la compañía PHILIPS: la grabadora de datos D6450 y la tableta gráfica NMS 1150.

La grabadora de datos está especialmente indicada para su empleo con ordenadores y nos permite transferir datos a velocidades de hasta 2.400 baudios. La transferencia se controla mediante un LED indicador del flujo de información.

La Tableta Gráfica nos permite introducir gráficos en el ordenador, controlando el cursor a través de un lápiz especial que puede utilizarse en toda la superficie de la tableta.





EL SILICON DISC

DK'TRONICS, en su afán continuo de ofrecer innovaciones a los usuarios de Amstrad, ha desarrollado el Silicon DISC tanto para el modelo 464/664 como para el 6128.

Este potente periférico tiene un sistema operativo en ROM de 16 K, acceso instantáneo, se puede accionar como drive A o B, es totalmente compatible con la ampliación de memoria de 256 K y además, no requiere ningún tipo de alimentación extra.

En la parte posterior del Silicon Disc pueden a su vez conectarse otros periféricos.

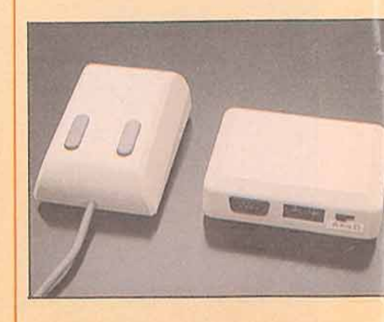
También desarrollado por DK'TRONICS ha aparecido una expansión de memoria a 256 KB tanto para los modelos 464/664 como para 6128.

Todos estos productos son distribuidos en España por Comercial Hernao. C/ Serrano, 30. 28001 Madrid. Tel. 435 67 64.

RATON PROFESIONAL

El ratón es uno de los periféricos más comúnmente utilizados por los ordenadores profesionales. Este en concreto es de los mejores que hemos visto y viene acompañado con un programa para diseño de gráficos, concretamente el conocido Pintbox que si bien no es demasiado brillante, nos servirá perfectamente para familiarizarnos con el manejo del ratón. Al fin y al cabo lo importante es el periférico que, repetimos, sí tiene bastante calidad.

Es compatible con Spectrum y Amstrad, pero nos aseguran que puede utilizarse con cualquier ordenador que tenga salida joystick. Tiene un precio de 16.688 ptas. y se encuentra disponible en Microworld.



NOVEDADES COMPULOGICAL

La empresa española COMPULOGICAL nos ha anunciado recientemente la aparición de algunas importantes novedades entre sus títulos habituales. De este modo podremos ver ya en el mercado desde este mismo mes el World Karate, Championship, Super Cycle, The Movie Monster Game y el World Games para el Commodore 64, el Winter Games para el Atari ST y para el Commodore Amiga.

En octubre está prevista la aparición de dos nuevos juegos para el Commodore, Championship Wrestling y Destrover.

En el mes de noviembre aparecerán las versiones de Championship Wrestling y World Games para el Atari ST.

Este último juego es el sucesor de Winter y Summer Games y consta en esta ocasión de ocho pruebas distintas cada una de ellas en un país del mundo: el «Salto de la muerte», en México; «Lucha libre», en Japón; el «Salto de los barriles», en Alemania; «Montar un toro», en USA; «Levantar pesos», en la URSS, y el «Gran Slalom», de Francia.

...Y DE ALLÁ

LOS MSX 2



El nuevo MSX 2 de Philips supone un serio avance por parte de los japoneses en sus deseos de ir conquistando poco a poco el mercado.

El Philips VG 8235 viene a ocupar un lugar importante entre los ordenadores domésticos aunque en apariencia no difiera excesivamente de sus predecesores.

Como datos destacables podemos señalar su representación en pantalla de 80 columnas, la unidad de discos incorporada de 3,5 pulgadas, un nuevo teclado profesional hergonómico y una memoria RAM de 256 KB.

Además de esto incorpora un potente procesador de vídeo capaz de proporcionar una sorprendente resolución grafica y de seleccionar hasta 512 colores, así como funciones ampliadas de manejo de «sprites» y una ejecución algo más rápida para los gráficos.

Incorpora un reloj con pila auxiliar especialmente indicado para funciones de fecha do y sincronización, y un interface RS232.

PLEXI-COVER



El polvo es uno de los grandes enemigos de nuestro ordenador y para salvaguardarlo de él, qué mejor que utilizar algún tipo de funda. La que os mostramos tiene la peculiaridad de ser de plástico y amoldarse perfectamente a la superficie, consiguiendo de esta forma un doble objetivo: resguardar el aparato del polvo y protegerlo de cualquier tipo de golpe.

Además de éste encontramos también el Computer Protector que es muy parecido al anterior, pero con la peculiaridad de que puede levantarse para utilizar el ordenador sin tener que quitarlo.

Un buen invento para que en los largos períodos de inactividad nuestro ordenador duerma tranquilo.

Podéis encontrarlo en ENFAIBERICA. Tel. 742 18 92.

LA EPSON DE BOLSILLO

EPSON ha lanzado al mercado español su nueva impresora, la P-40, que por su tamaño bien pudiera considerarse de bolsillo.

Este nuevo modelo es en realidad una impresora termica, unidireccional, que imprime a una velocidad de 40 caracteres por segundo, con papel de fricción.

Incorpora un adaptador a la red y nos permite trabajar, además de con caracteres normales, con caracteres alargados (22.5 cps), condensados en modo 1 (40 cps), condensados en modo 2 (34 cps) y expandida.

Su precio es de 17.920 y puede encontrarse en Micro World.



TOSHIBA RESPONDE

Debido a la espectacular bajada de precios que se ha producido por parte de IBM, TOSHIBA ha bajado el precio de sus ordenadores en los porcentajes que se indican:

T1500 con uno o dos floppys 9%
T1500 con un floppy y HD 10 MB .... 24 %
T350 con dos floppys 10 %
T350 con un floppy y HD 10 MB .... 15 %
T350 con un floppy y HD 20 MB .... 20 %

Una vez efectuados los reajustes pertinentes, los precios de las configuraciones son:

TOSHIBA T1500 F: Con un floppy de 360 K: 307.000 ptas.

Incluye: 384 K RAM, monitor verde, teclado en castellano, interface paralelo, adaptador color/gráfico.

TOSHIBA T1500 FF: Con dos floppys de 360 K: 326.000 ptas.

Incluye: 384K RAM, monitor verde, teclado en castellano, interface paralelo y adaptador color/gráfico.

TOSHIBA T1500 FH: Con un floppy de 360K y disco duro de 10 Mb: 443.000 ptas.

Incluye: 384K RAM, monitor verde, teclado en castellano, interface paralelo, interface serie RS232C y adaptador color/gráfico.

TOSHIBA T350 FF: Con dos floppys de 1,2 Mb: 460.000 ptas.

Incluye: 256K RAM, monitor verde muy alta resolución, teclado en castellano e interface paralelo.

TOSHIBA T350 FH10: Con un floppy de 1,2 Mb y HD de 10 Mb: 685.000 ptas.

Incluye: 256K RAM, monitor verde muy alta resolución, teclado en castellano e interface paralelo.

TOSHIBA T350 FH20: Con un floppy de 1,2 Mb y HD de 20 Mb: 736.000 ptas.

Incluye: 256K RAM, monitor verde muy alta resolución, teclado en castellano e interface paralelo.

La adopción de estas medidas supone para TOSHIBA, una respuesta ágil e inmediata a las tendencias del mercado y una prueba más de apoyo a la red de distribución.

NOTA: En los PVP anteriormente señalados no está incluido el IVA.

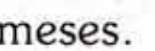


PRIMER

CORE

Dentro de la más pura línea arcade, con unos gráficos más prácticos que brillantes y una historia de corte espacial con monstruos prehistóricos y androides asesinos, llega este nuevo juego de una nueva compañía, ANF. CORE es una historia de holocaustos, teletransportes, rayos láser y demás elementos del género.

El juego saldrá simultáneamente para Spectrum, Amstrad y Commodore y por la pinta estamos seguros de que será un programa de los que se hablará en los próximos meses.



BOMBO



El simpático Bombjack vuelve a las andadas tras su gran éxito en el Spectrum para cautivar a los usuarios de otros ordenadores. Y tras su conversión para Amstrad llega ahora también para Commodore pero, en esta ocasión, con un nuevo nombre, «BOMBO».

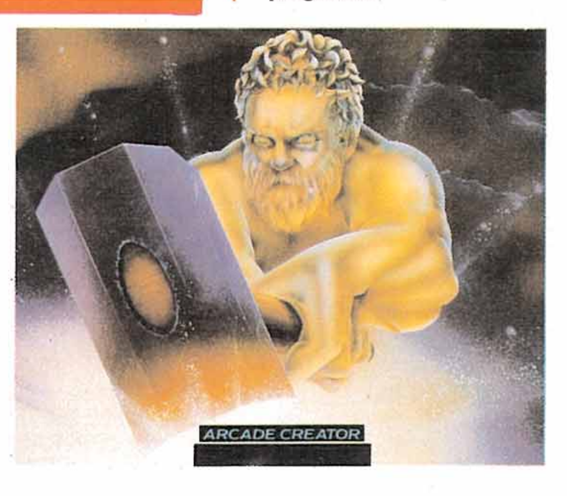
La compañía que se ha encargado del proyecto ha sido ALLIGATA, la cual en vez de limitarse a copiar las versiones anteriores ha creado nuevos gráficos mucho más acordes con las posibilidades del Commodore y una soberbia banda sonora compuesta por Ben Dalglish.

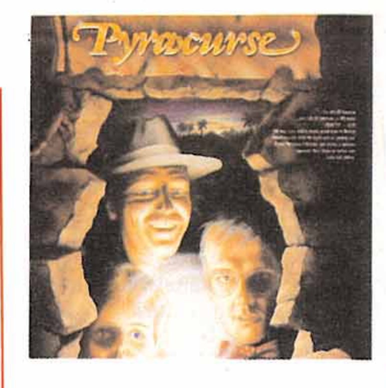
PARA HACER PROGRAMAS

Una de las cosas que más atrae a los usuarios del ordenador son los programas para hacer programas. Por eso Argus ha decidido, con buen criterio, sacar al mercado tres programas muy diversos que abarcan un amplio campo de programación.

BATTLE CREATOR nos sirve para crear juegos de estrategia, ARCADE CREATOR para hacer lo propio con juegos arcade y MUSIC CREATOR es una gran ayuda a la hora de componer las melodías de nuestros juegos.

Son tres buenas razones para plantearse eso de hacer programas.



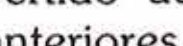


PYRACURSE

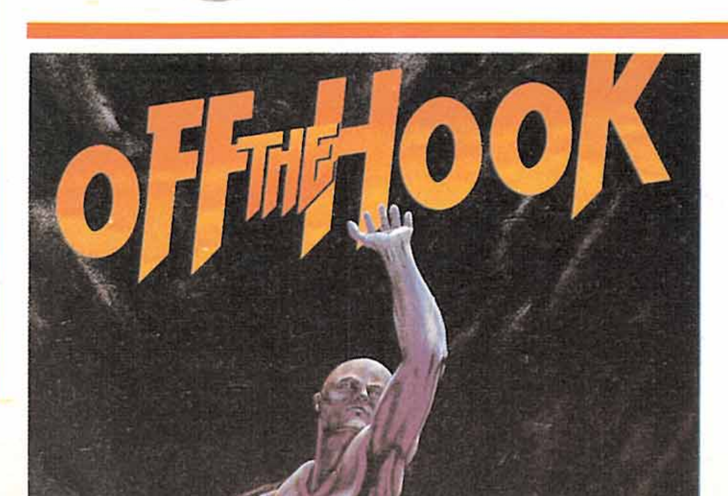
El nuevo juego de Hewson Consultants ha aparecido ya en el mercado español de la mano de ERBE Software. Y todo hace pensar que no sólo lo ha hecho con buen pie, sino que además, se nos apunta ya como uno de los importantes de la temporada de otoño.

El programa en cuestión nos traslada a una ciudad perdida en pleno corazón inca, donde una expedición muy del tipo Indiana Jones, se dispone a vivir una emocionante aventura.

El juego es en tres dimensiones y utiliza un sistema de perspectiva isométrica muy parecido al de una cámara de cine, donde el decorado se desplaza en la pantalla a la vez que los personajes.



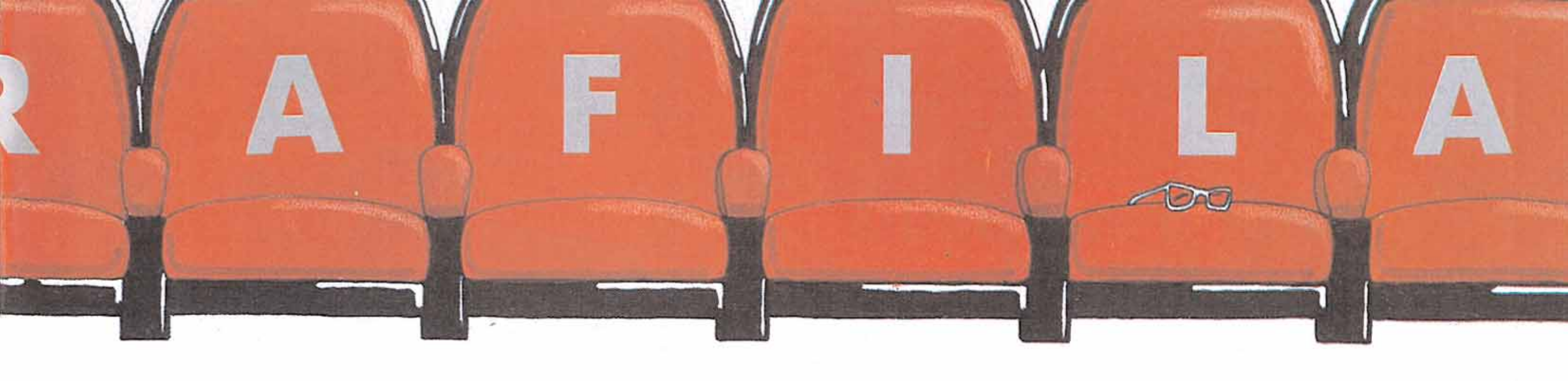
Un nuevo producto Hewson más complicado, más bonito gráficamente y más divertido aún que productos anteriores.



OFF THE HOOK

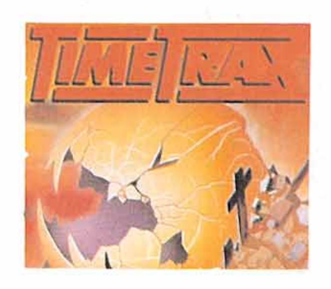
Las recopilaciones están de moda y como en, las hay mejores y peores. Esta en particular podíamos calificarla como las de término medio.

Lo más destacable es quizás, un viejo conocido de la primera época del Spectrum, Bandera a Cuadros. Junto a él el prestigioso y olvidado Psytrom, un superarcade llamado Ad Astra y un montón de programas que sin ser del montón tampoco han hecho precisamente historia: PITFALL II, FALL GUY, SAN STOAT, SPLAT, MUGSY, KONG STRIKES BACK y BLUE MAX. Un poco de todo.



TIME TRAX

MIND GAMES está decidida a ocupar un lugar importante entre las empresas de software y es por eso por lo que se ha decidido finalmente a lanzar un nuevo producto, TIME TRAX, un juego muy distinto a los anteriores de la compañía que saldrá simultáneamente para Spectrum, Commodore y Amstrad, aunque la criatura procede del Commodore, ordenador en el cual ha quedado un juego muy aparente.



ROCKY HORROR SHOW PARA COMMODORE

Tras el paso sin pena ni gloria de Rocky Horror por nuestras fronteras pronto veremos una nueva versión, pero esta vez para Commodore y con algunos cambios que hacen al juego mucho más atractivo que en su versión original.

La empresa que se ha encargado del proyecto es la misma que lo hiciera para Spectrum y Amstrad, concretamente CRL. Esta nueva versión saldrá en principio al mercado para el 128 por lo que promete, gracias a los KB extras, depararnos muchas sorpresas. Habrá que esperar acontecimientos.

LA ANTORCHA HUMANA Y LA COSA

Los personajes del cómic siguen desfilando por la pantalla del ordenador. Primero fue HULK, luego fue Spiderman y ahora le llega el turno a dos personajes del grupo de los cuatro fantásticos, la antorcha humana y la cosa.

Al igual que los anteriores se trata de una producción de la compañía Questprobe, dirigida por Scott Adams con gráficos de Ron Wilson y Joe Sinnott.

También ha sido diseñado en forma de aventura y como los anteriores, es igual de difícil.



EL SOFTWARE DE AMIGA

A pesar del poco tiempo que lleva el Commodore Amiga en el mercado ya han aparecido los primeros títulos para este ordenador. Y sorprendentemente encontramos bastantes juegos destinados a ensalzar las posibilidades gráficas de tan sugestiva máquina.

BRATTACUS, PSYGNOSIS, HACKER, MINDSHADOW, BORROWED TIME, SKYFOX, SEVEN CITIES OF GOLD y ARCHON son algunos de esos títulos que han entrado ya a formar parte de la historia del amiga. En su mayoría son aventuras y algún que otro arcade, pero mucha atención porque esto no ha hecho más que empezar.



FLASH

- Denton Designs ha terminado su nueva versión de SHADOFIRE esta vez para AMSTRAD. El juego es prácticamente idéntico a la anterior versión del Spectrum, lo que ya viene siendo costumbre en todas las nuevas adaptaciones. Es una lástima.

- MURDER OF THE MISSISIPPI es la última cracion de Activisión, un ambicioso proyecto de Adam Bellim, el mismo que hiciera anteriormente GHOSTBUSTERS.

- Continúa la saga de DYNAMITE DAM y el malvado Dr. Blitzen, esta vez con un nuevo programa que llevará el título de DR. BLIZTEN AND THE ISLAND OF ARCANUM.

- ACTIVISION Y EI ECTRIC DREAMS están preparando ya su propia campaña llena de títulos de películas. ALIEN II, GHOSTBUSTERS II, BIG TROUBLEIN LITTLE SHINING Y HOWWAR THE DUCK serán algunos de sus títulos que ya están preparándose antes, incluso, de llegar a las salas cinematográficas y que contarán entre otros nombres importantes con Jhon Carpenter y Stephen Spielberg.

- Muy pronto estarán disponibles para los MSX el CLUEDO, el SCRAMBLE y EL MONOPOLY. A ver si es verdad.

- La última aventura que lanzará Ariola Soft para Spectrum llevará el nombre de RAM JAM'S. De momento sólo sabemos que tiene muy buenos gráficos.

LO NUEVO

PSI 5 TRADING COMPANY

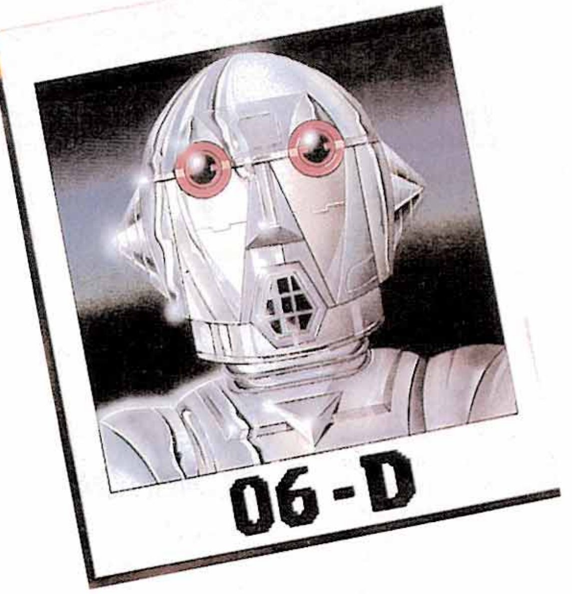
Accolade
Commodore

No hace mucho tiempo comentábamos en esta misma sección un programa que nos llamó la atención de una manera muy especial, tanto por el cuidado diseño de sus pantallas como por lo original y divertido de su desarrollo. Nos estamos refiriendo a La ley del Oeste. Pues bien, aquellos que tuvisteis la oportunidad de disfrutar con tan estupendo programa no debéis perderos esta última creación de Accolade: PSI 5 Trading Company.

Tras este extraño nombre, se oculta un programa «genial». Los gráficos de este juego son sencillamente magistrales y, a parte de la buena presentación en pantalla de los diferentes menús con sus respectivas ventanas, los personajes que forman parte de la historia son auténticamente maravillosos.



Sobre el desarrollo en sí del programa no podemos contaros demasiado, pues su complejidad es notoria y la enorme cantidad de posibilidades que se presentan ante nosotros podrían ocuparnos varias páginas simplemente para enumeráros-las. Sí os podemos decir para que os hagáis una idea (que es de lo que al fin y al cabo nos preocupamos de hacer en esta sección), que consiste en una increíble y enorme odisea espacial en la que tienen cabida la estrategia, el humor, la astucia, la habilidad, el sentido comercial y todas aquellas dotes que pueden ser necesarias para conseguir finalizar con éxito una aventura de este calibre en la que representamos el papel del capitán de una superpoderosa nave de combate.



El juego lo vamos creando nosotros mismos, pues somos los responsables de elegir la tripulación que más se adecúe a nuestras exigencias (piloto, ingeniero, mecánico...), así como equipar correctamente a la nave, tanto en armamento como en reservas..., bueno no se sabe la cantidad de cosas que se pueden hacer con este juego.



Por hacer una comparación (odiosa, como siempre) podríamos decir que PSI 5 Trading Company es como el Elite de Firebird pero a lo bestia, con unos planteamientos gráficos absolutamente diferentes pero con un desarrollo bastante similar.

Sea como fuere, la realidad es que Accolade no deja de sorprendernos con cada una de sus creaciones y podemos afirmar que se está convirtiendo en nuestra compañía favorita para Commodore. Con PSI 5 Trading Company, esta potente compañía cuyos programas, pasan prácticamente inadvertidos por las listas de éxitos ha vuelto a despertar nuestra admiración.

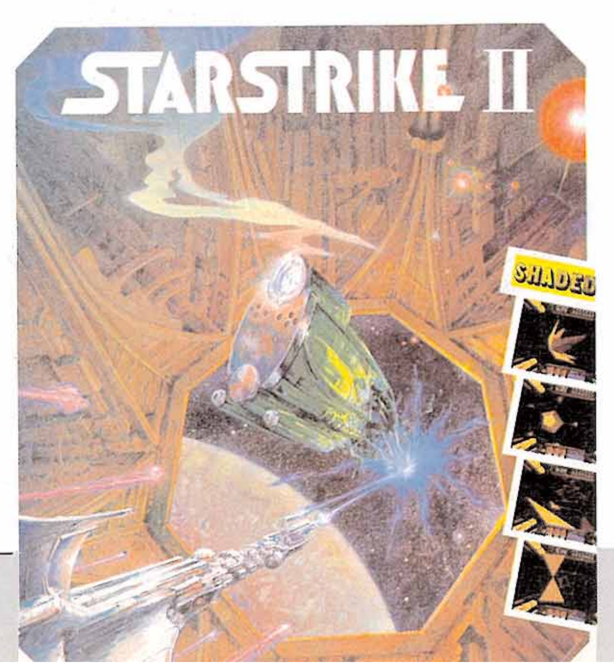
Adicción	●	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	●

STARSTRIKE II

Realtime
Spectrum

Un nuevo juego de ambiente galáctico viene a llenar nuestro ordenador de estrellas, naves y planetas. Esta vez corresponde a la segunda parte de uno de los clásicos del género, Starstrike.

El juego retoma el argumento de su predecesor y continúa con los conflictos entre la tierra y los Outsiders. Así, tenemos la oportunidad de revivir más y más potentes combates con nuestra renovada nave Starstrike II. Con el nuevo programa podremos gozar de algunas mejoras técnicas como pueden ser un módulo de mantenimiento y un hyperdrive interestelar, con los cuales, además de tener una completa información sobre el estado de



la nave o la posición de nuestros enemigos, podremos repostar en casos de emergencia.

El desarrollo de cada partida suele ser, a grandes rasgos, de la siguiente manera. En primer lugar, desde el módulo central observamos detenidamente la configuración de los planetas donde se encuentran los outsiders. Estos se reparten en 22 planetas diferentes pertenecientes a otros 5 sistemas planetarios. Cada planeta tiene su propia estructura y un sistema defensivo particular, por lo que al atacar cada puesto, es conveniente conocer previamente el nivel defensivo del mismo. Una vez seleccionado el punto a atacar, partiremos a afrontar los sucesivos obstáculos. En primer lugar habremos de sobrepasar unos campos magnéticos que, a modo de muralla, aíslan a los planetas de posibles ataques; éstos poseen unas pequeñas aberturas que será por donde tendremos que pasar esquivando, además, a algunas naves que se encuentran escoltando dichas entradas.

Si conseguimos pasar con éxito estos primeros inconvenientes, comenzaremos la fase de combate espacial propiamente dicha, en la que con ayuda de nuestros escanners tendremos que localizar y destruir a un determinado número de naves enemigas, dependiendo del grado de militarización de los planetas.

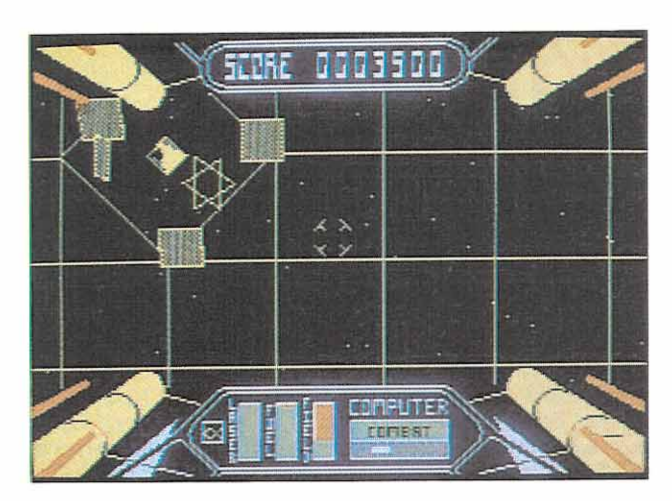
Por último, entraremos en la base del planeta, donde esquivando los últimos obstáculos que se interponen en nuestro camino, conseguiremos llegar hasta el Reactor Central de Control, punto neurálgico del planeta y principal objetivo a destruir.

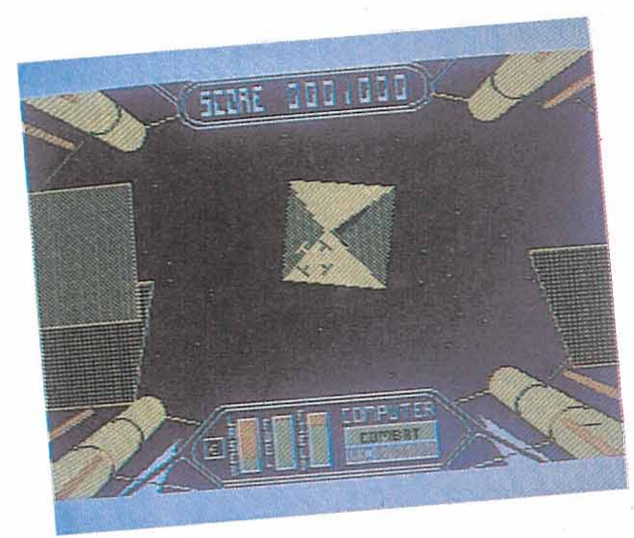
El juego concluye cuando conseguimos hacer estallar cada uno de los reactores pertenecientes a los 22 planetas.

En cuanto a la valoración general de programa cabe decir que lo más conseguido de todo es, sin duda, el excelente diseño de sus gráficos, los cuales están realizados con una gran precisión y consiguen perfectamente su objetivo de dar la sensación de movimiento en el espacio. Sin embargo, presenta la pequeña pega de que el juego es excesivamente lento en lo referente a estos mismos movimientos por lo que se ha perdido gran parte de la emoción que podía haber tenido si en la pantalla hubiéramos podido ver cómo las naves maniobran a una mayor velocidad.

Por consiguiente, podemos decir que el juego es bueno, pero un poco lento.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●	●	





SIN COMENTARIOS...

Amstrad

MOVIE

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	



Amstrad

WEST BANK

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

Amstrad

SHADOFIRE

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●		



Amstrad

OLE TORO



Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●		

Spectrum

SPINDIZZY

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	

Commodore

GREEN BERET



Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	

Amstrad

CAMELOT

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	

Amstrad

WINTER GAMES

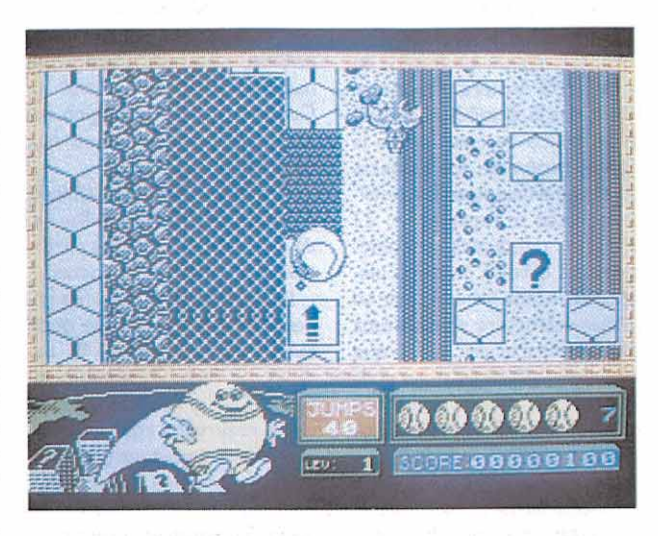
Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	●



LO NUEVO

BOUNDER

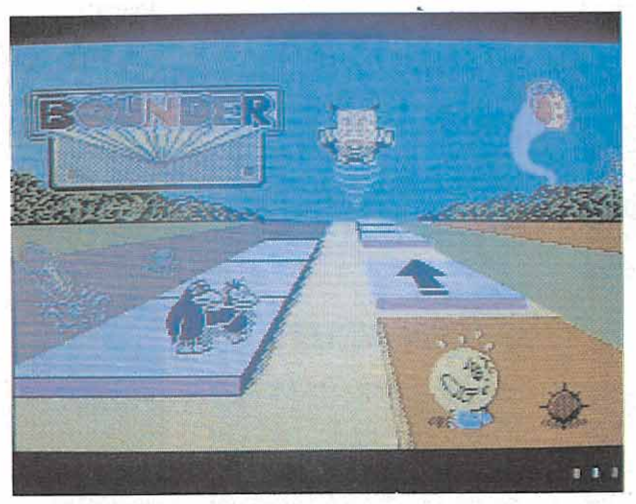
Gremlin Graphics
Spectrum



La verdad es que en todos los juegos que han llegado hasta nuestras manos hemos visto personajes de todos los tipos: guerreros, futbolistas, pilotos, osos, caballeros, espadachines, toreros, espías, robots, brujos, etc., etc., etc.; pero hemos de confesar que es la primera vez que nos encontramos con un programa cuyo protagonista es una pelota de tenis.

No, no se trata de Match Day resucitado, ni de ningún otro juego de simulación deportiva, estamos hablando de Bounder, el último lanzamiento de Gremlin Graphics.

El argumento consiste precisamente en conseguir llevar a esta inquieta pelotita a través de un complicado laberinto. Este se encuentra repleto de trampas y peligros en forma de pajarracos, montículos, agujeros..., los cuales deben ser evitados dando los saltos adecuados en el momento justo.



En realidad poco más se puede decir sobre el desarrollo de este Bounder, pues esto es prácticamente en lo que consiste la totalidad del programa. No penséis, sin embargo, que por ello el juego resulta aburrido y monótono, pues por el contrario es de lo más adictivo puesto que requiere una gran habilidad y atención.

El único incoveniente que presenta es que al principio es un poco difícil cogerle el «tranquillo» al movimiento de la pelota, pero con un poco de paciencia podremos sobrepasar este pequeño impedimento y conseguir poco a poco hacernos con el dominio total del esférico protagonista.

Por último, reseñar que posee 174 bonitas e imaginativas pantallas que se van presentando ante nosotros con un suave y conseguido scroll, todo ello acompañado de unos buenos efectos sonoros. Un excelente programa que seguramente causará furor.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	

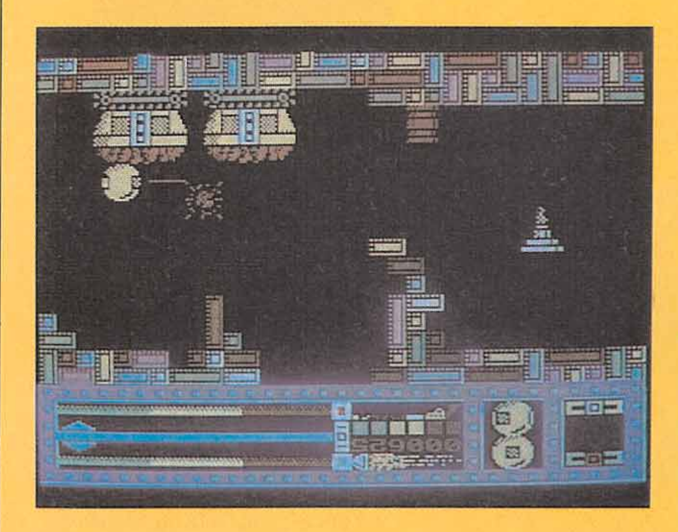


EQUINOX

Mikro-Gen
Spectrum

Mikro-Gen ha dado un giro de 209,7 grados a su actual línea de programación y ha realizado un juego completamente diferente a lo hecho hasta el momento. Atrás quedaron Wally, Herbert y Wilma; comienza ahora la era del Equinocio.

Y el cambio no podía haber sido más brillante, más espectacular ni más potente: Equinox es un juegazo.

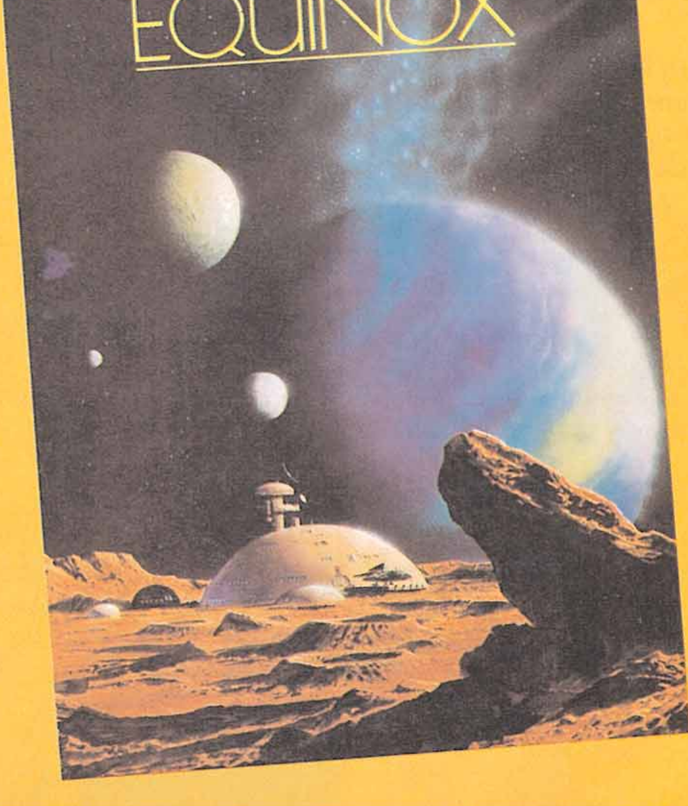


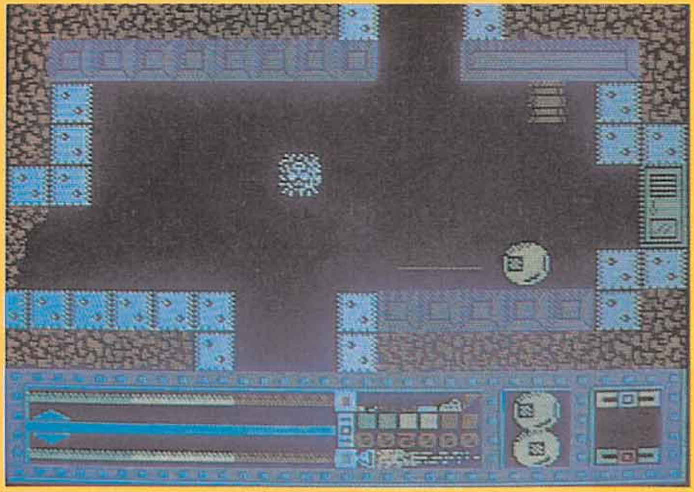
A pesar de su (considerable) parecido a un programa que apareció en el mercado hace ya algunos meses de cuyo nombre no quiero acordarme (aunque puedo deciros que empieza por Star y termina por quake), no se le puede quitar ni un ápice de mérito. Equinox llama la atención por la sorprendente calidad de sus numerosísimas pantallas, por lo variado de su diseño, por su bello colorido, por su excelente presentación, por su estupendo movimiento del personaje, por lo adictivo de su desarrollo, por lo agradable de su melodía y por sus sugerentes efectos sonoros. A parte de eso..., poca cosa.

El objetivo o finalidad del juego consiste en localizar ocho canastas. Estas se hallan en otros tantos niveles diferentes a los cuales logramos acceder una vez que hayamos encontrado la clave correspondiente que nos teletransporte.

Las pantallas se encuentran repletas de inquietos enemigos moviéndose alocadamente por el aire. Estos, si no conseguimos destruirlos con nuestro láser o esquivarlos a tiempo, irán minando paulatinamente nuestras energías, las cuales se encuentran oportunamente reflejadas en un indicador junto con otros detalles como munición, o nivel de fuel. También existen en la parte superior de la pantalla unas ventanas dedicadas a mostrarnos el número de vidas que nos restan y el objeto que llevamos en ese momento.

Y ya que hemos tocado el tema de que podemos coger algunos artilugios que se encuentran en numerosas pantallas, tendremos que decir que, como bien habréis supuesto, éstos serán los que utilizados convenientemente, nos facilitarán el acceso a otros lugares aparentemente inaccesibles. También contamos para nuestro transporte con otros artefactos como teletransportes, elevadores o campos magnéticos, los cuales son imprescindibles en el desarrollo del programa.





Sin embargo, aunque a grandes rasgos pudiera parecer que se trata de un programa bastante vulgar en su concepción, hemos de decir en su favor que está repleto de sorpresas y en cualquier momento podemos encontrarnos en una situación inesperada.

Poco más que subrayar. Tan sólo reafirmar su gran calidad y su alto grado de adicción. Será un enorme éxito (y no nos gusta ser profetas).

Adicción	●	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	●

¡¡Arrastre una rodilla por el asfalto!!
Aguante el arranque de la carrera a 180 km/h., sin que le rechinen los dientes.

Hay dos pilotos junto a usted. Uno viene por detrás y el otro a la altura de su codo. El rugido de las motos es ensordecedor.

El viento golpea su casco; su adrenalina está subiendo como la espuma.

Tumba su moto hacia la derecha... y ha sido golpeado, está volando y dando tumbos junto con la moto.

Aparte sus ojos de la carretera una milésima de segundo y acabará en la cuneta.

Todo está borroso; no hay tiempo para pensar. La próxima curva acaba en un precipicio y es muy cerrada; los

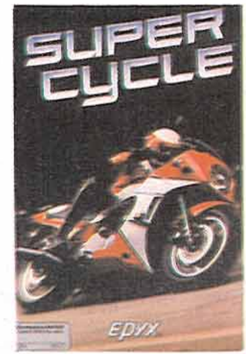


neumáticos de la moto que le precede, hacen saltar grava sobre su... su...

Se oye un teléfono ¿un teléfono? ¡¡Hey!! espere un momento. Esto no es una moto, es una silla. Ahora todo vuelve a la realidad.

Sí, usted está en casa, la pizza está aquí, el ordenador está conectado. Parece, que al final va a ser otra apacible noche después de todo.

Si Super-Cycle fuera un poco más realista, usted necesitaría un seguro para conducirlo.



C-64/128





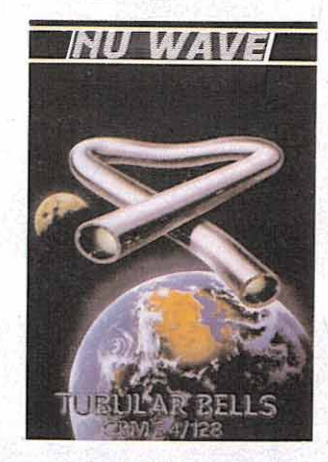
Santa Cruz de Marcenado, 31 - 28015 Madrid
Telf. 241 10 63

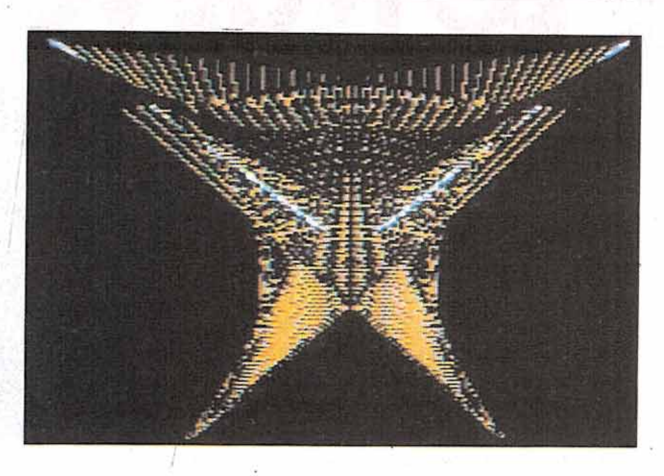
Las pantallas corresponden a la versión C/64/128.

DISTRIBUIDO en Cataluña y Baleares por: DISCLUB, S.A. - Baleares, 58 - BARCELONA Tel. (93) 302 39 08

TUBULAR BELLS

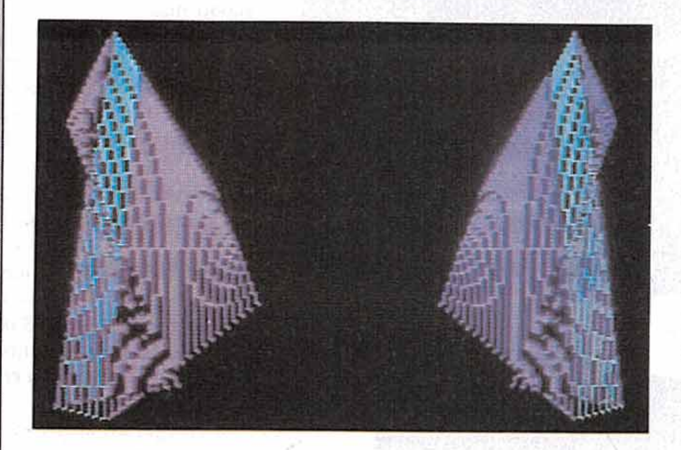
Nu Wave
Commodore





¡Oh, maravilla entre las maravillas! ¡Oh, suave deleite para los sentidos! ¡Ah, Tubular Bells, que satisfaces mis refinados oídos con sutiles melodías y refrescas mis cansados ojos con delicadas imágenes!

Tubular Bells, obra del genial compositor Mike Olfield es, sin duda, una de las obras cumbres de la creación musical de todos los tiempos. Ahora, gracias a Clever Music, los usuarios de



Commodore tienen la oportunidad de disfrutar en su ordenador de una excelente y particular versión de tan prestigiosa obra.

Clever Music es una compañía de producciones musicales formada por Graham Jarvis y Robert Hartshorne, quienes han elaborado además de sintonías para televisión o música experimental y electrónica, algunos temas de programas famosos como Rocky horror show, Wizardy o Back to the future, por lo que su prestigio como compositores está excelentemente respaldado.

Este original programa está formado, además de por la parte sonora que reproduce un gran número de melodías pertenecientes a Tubular Bells, por otra puramente gráfica que sirve de acompañamiento a la primera y que va configurando al ritmo de la música unas bellas y simétricas formas llenas de colorido. El resultado es algo absolutamente sorprendente y completamente diferente a todo lo visto hasta ahora en un ordenador personal.

Tubular Bells no es un juego, es una sucesión de sonidos e imágenes que cautivan totalmente al espectador y admiran por su belleza.

Sin embargo, un programa en el que sólo pudiéramos representar un papel pasivo no resultaría excesivamente interesante. Por eso, si lo deseamos podemos pasar a ser parte activa en él y crear nuestras propias secuencias gráficas (la música, por el contrario, no puede ser modificada).

De esta forma se pone a disposición de los amantes del arte un método sencillo y cómodo de diseño por ordenador, lo que evidentemente siempre resulta muy interesante, sobre todo si además nos vemos respaldados por las increíbles melodías de Tubular Bells.

Un programa sensacional que hará las delicias de los aficionados al diseño gráfico.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	●
Valoración	●	●	●	●	●

FINDERS KEEPERS

Mastertronic
Spectrum

A Finders Keepers se le puede considerar casi como a un clásico viviente. A pesar de que ya tiene bastantes meses de antigüedad, continúa acaparando los lugares más destacados dentro de todas las listas de éxitos británicas.

Variadas son las claves de este éxito. En primer lugar, y no porque sea la más importante, su bajo precio (lo que le hace asequible a cualquier bolsillo) y después, por supuesto, la buena calidad y alto grado de adicción de la «mercancía».

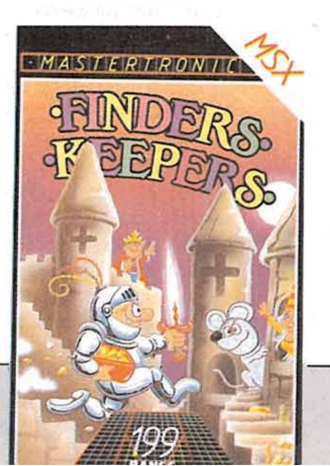
La cosa trata de un caballero medieval que debe cumplir puntualmente un encargo que su rey y señor le ha encomendado: encontrar un regalo adecuado para entregárselo a su hija, la princesa, por motivo de su cumpleaños. Así comienza la aventura. Nuestro pequeño héroe deberá visitar los más variados y peligrosos parajes en busca de algún objeto precioso.

Muchos serán los enemigos que saldrán a su encuentro y largos y tortuosos serán los caminos a recorrer. Pero el arrojo, astucia y habilidad de este caballerete sólo es equiparable a su ingenio y pericia para obtener el máximo provecho de los numerosos objetos que el destino o el azar han colocado ante él.

Dificultosos son los senderos, arduos los caminos, inescrutables los peligros y turbio el porvenir, pero como «donde hay patrón no manda marinero» y «sarna con gusto no pica», es decir, como esta misión tiene que ser cumplida por fuerza y el juego resulta verdaderamente entretenido, bello y adictivo, no tenemos otro remedio que poner todo de nuestra parte para cumplir con nuestro objetivo y pasárnoslo lo mejor posible.

Adicción	●	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●	

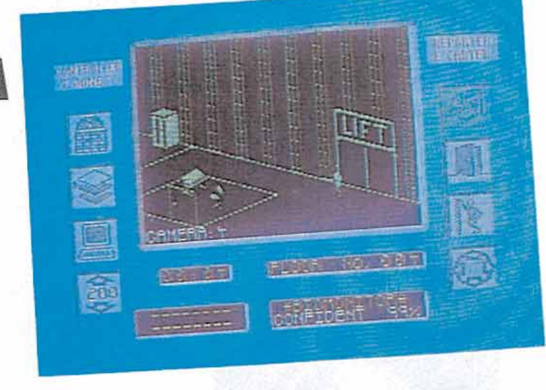


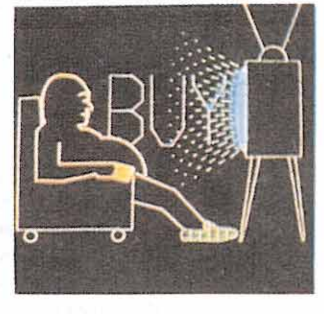


LO NUEVO

MAX HEADROOM

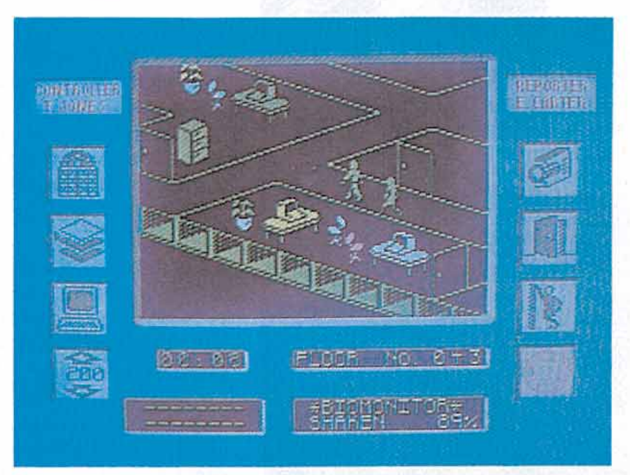
Mind Games
Spectrum/Commodore





Max Headroom es un juego que hace su aparición en el ordenador amparado en el éxito que una serie televisiva del mismo nombre ha obtenido en Estados Unidos y que en la actualidad está haciendo lo propio entre los espectadores del canal autonómico catalán.





Aún no hemos tenido ocasión de contemplar dicho programa televisivo, por lo que no nos es posible explicar, o mejor dicho, ni siquiera conocer, las relaciones existentes entre éste y la versión para ordenador. Lo que sí podemos afirmar es que en vista del éxito alcanzado por la serie, no deben tener mucho que ver puesto que hemos de reconocer que Max Headroom no nos ha producido ni frío ni calor.

A pesar de que en sus aspectos «externos» resulta bastante atractivo (una excelente sintonía, una buena presentación, un sencillo y manejable sistema de iconos para elegir las acciones y unas originales y curiosas pantallas), a la hora de la verdad, debido a su excesiva complicación no se puede afirmar que sea un programa dictivo y mucho menos entretenido.

El objetivo del juego consiste en recuperar el «Max Personality Module» del laboratorio de computadoras y encontrarnos posteriormente con nuestro jefe en el sótano del enorme edificio en el que nos hallamos. Para todo ello disponemos de seis hora; ni un segundo más.



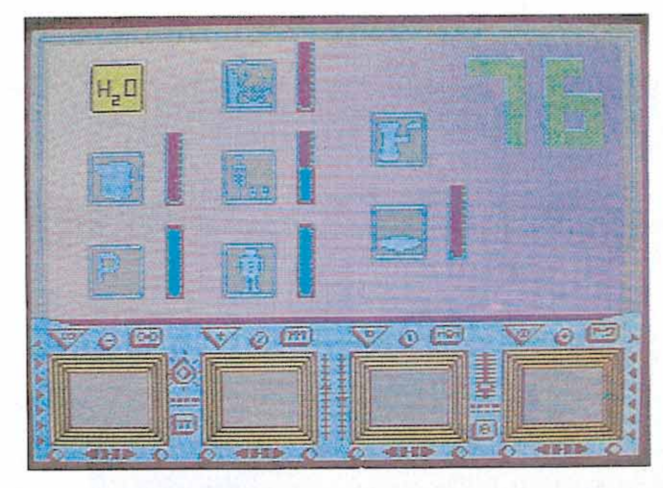
Durante este tiempo deberemos recorrer un gran número de plantas, introducir complicadas claves, obtener informaciones, esquivar a nuestros atacantes y llevar a cabo otra serie de actividades de las cuales resulta bastante complicado sacar algo en claro. De todas formas, de las seis horas de las que disponemos suelen sobrarnos alrededor de 5 horas y 58 minutos, pues posiblemente no tardaremos mucho tiempo en ser eliminados.

Un juego, sin apenas acción y muy complicado, no porque se requiera una gran habilidad, sino porque los objetivos a cumplir están demasiado confusos.

Adicción	●	●			
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		



THE COMET GAME

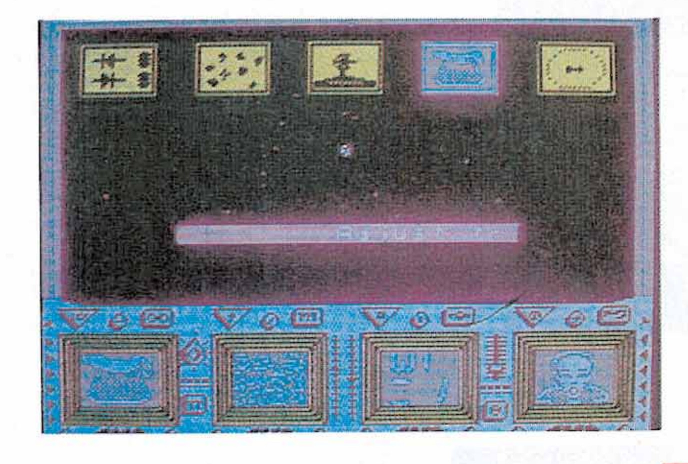


Firebird
Spectrum

Este programa surgió hace ya algunos meses en Gran Bretaña aprovechando la estela que el Cometa Halley dejó tras de sí a su paso por las proximidades de la tierra. «El juego del Cometa», en realidad poco tiene que ver con tan particular fenómeno cósmico y la única relación existente ha sido buscada simplemente como una excusa comercial. Pero en fin, estos son detalles que no vienen al caso, por lo que pasaremos a explicaros más detenidamente en qué consiste el argumento del juego.

Nos encontramos en una nave cuyo destino es el de acercarse lo posible al Cometa Halley y destruir unos virus que arrastra en su trayectoria y que pueden resultar absolutamente letales para la humanidad. Dicho vehículo espacial se encuentra habitado por un grupo de eminentes científicos y los más hábiles combatientes de la tierra, pero todos en estado de hibernación. Nosotros seremos los responsables de mantener las constantes vitales de dicha tripulación y de solventar cualquier imprevisto que pueda surgir en el funcionamiento de la nave: seremos la computadora de a bordo.

Durante nuestro camino nos pueden surgir cinco tipos diferentes de problemas: puede averiarse el sistema de radar, verse súbitamente atacada por extrañas naves, meteoritos o puede que se presente una emergencia de alimentación de nuestros invitados o también puede haber algún problema en los circuitos de la propia nave. Cada una de estas emergencias nos llevan a situaciones diferentes..., pero ninguna de ellas tiene nada de particular.



Más bien todas en general resultan excesivamente sosas y faltas de imaginación. No son particularmente malas, pero tampoco son particularmente buenas, por lo que el resultado global del juego es particularmente mediocre.

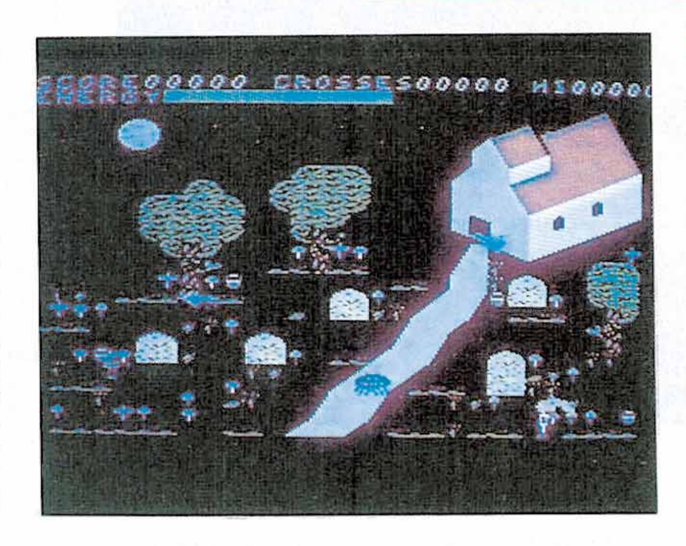
En cuanto a las peculiaridades gráficas, llama la atención el hecho de que tras unos brillantes efectos de presentación y una atractiva y al menos particular disposición de los elementos iniciales en la pantalla, los juego propiamente dichos son de una simpleza de diseño apabullante, a lo que hay que unirle también una total carencia de efectos sonoros que en algunos momentos llega a hacernos pensar que nos hemos quedado momentáneamente sordos.

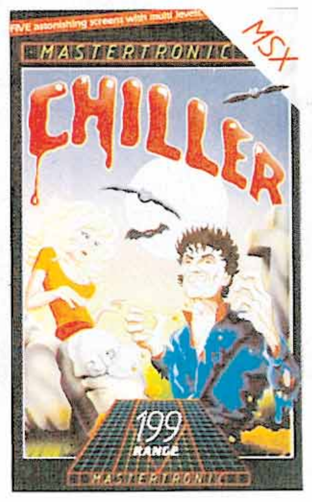
Esperamos que al próximo paso del Halley, dentro de 75 años, a los programadores se les ocurra un programa mejor para celebrar tan importante acontecimiento.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●		

CHILLER

Mastertronic
MSX

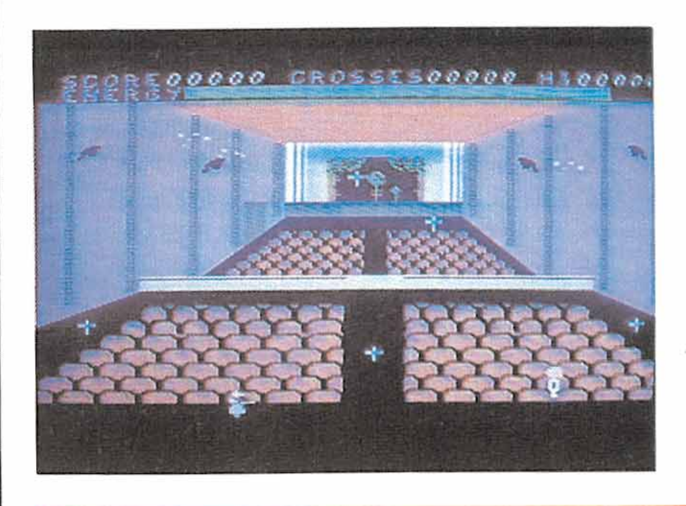




El terror es un tema que normalmente no estamos acostumbrados a ver en nuestro ordenador. Se han realizado algunos programas pertenecientes a este género como pueden ser Viernes 13 o Cauldron, pero la verdad es que es difícil de plasmar tan emocionante sentimiento con tan sólo unas cuantas pantallas y algún que otro efecto sonoro.

Chiller es uno de estos programas que intenta hacernos temblar de miedo, aunque no estamos demasiado seguros de que lo consiga. La cuestión trata de un individuo que, por intentar salvar a su novia que se encuentra prisionera en una mansión cercana, se ve envuelto en un lío de zombies y muertos vivientes.

Para librarse de ellos (cosa que ha de hacer pantalla por pantalla para poder pasar a la siguiente), deberá ir cumpliendo diferentes cometidos en distintos escenarios. Por ejemplo, al comienzo del juego tendrá que recoger cuatro cruces mientras se defiende de los ataques de los zombies, (quienes le van res-



tando energía) y recuperar fuerzas alimentándose de setas silvestres.

Una vez que haya conseguido acabar con éxito esta primera pantalla, deberá realizar un cometido similar en un cine, después en un ghetto y posteriormente, en un cementerio, para llegar finalmente a la mansión en la que se encuentra su amada y, una vez rescatada, huir con ella de tan macabro lugar, lo que se conseguirá gracias a una estrecha colaboración entre ambos.

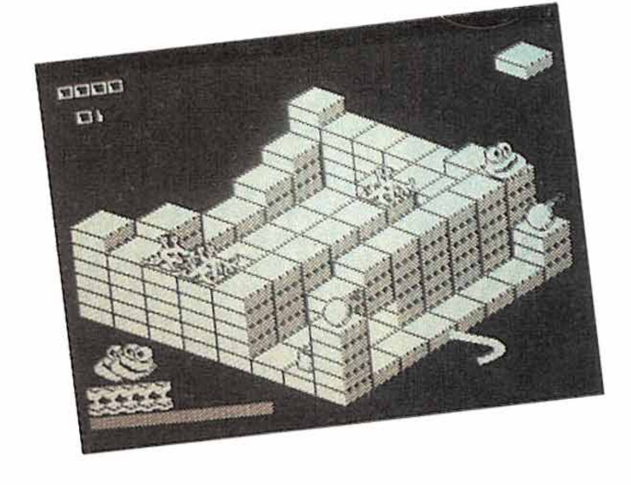
El juego resulta bastante entretenido, aunque a nuestro parecer es excesivamente complicado, al menos en la primera pantalla (de la cual aún no hemos conseguido pasar), pero debido a que gráficamente es aceptable, podemos decir que en conjunto merece la pena y puede resultar adictivo en cierta forma.

Adicción	●	●	●		
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●			
Valoración	●	●	●		

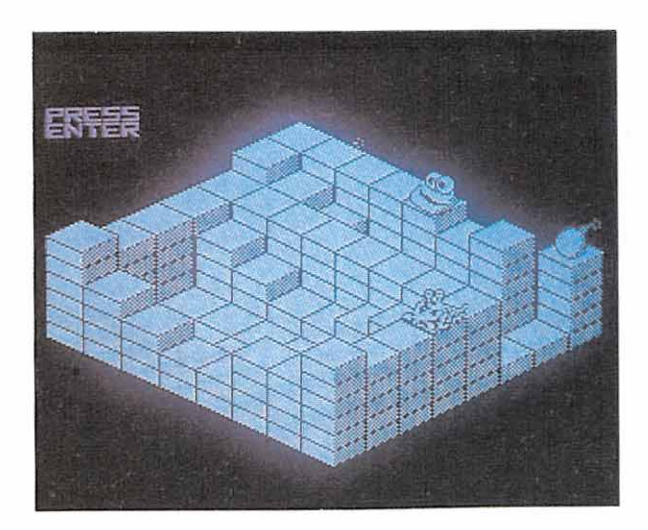
KIREL

Addictive Games
Spectrum

Seguramente el nombre de Addictive Games no os sugiera demasiado. Pero si os decimos que Fútbol Manager es uno de sus programas seguro que la cosa cambia radicalmente. Efectivamente, con una garantía como esta (Fútbol Manager ha sido el programa de estrategia más vendido en el mundo en toda la historia del software), nos vemos en la obligación de estudiar detenidamente ésta su última creación: Kirel.







El juego consiste en un arcade tridimensional formado por setenta pantallas diferentes, y en cada una de ellas será necesario que agudicemos al máximo nuestro ingenio. El protagonista es un trozo de cosa con ojos que tiene como único objetivo evitar que hagan explosión las bombas que se encuentran en cada escenario. Las pantallas tienen forma de laberintos formados por escalones independientes. Este amorfo personaje puede moverse libremente por ellas pero con el inconveniente de que sólo puede subir o bajar un escalón, de tal forma que si se encuentra con dos o más apilados deberá buscar otra dirección en la que dirigirse. Ahora bien, afortunadamente contamos con la posibilidad de poder coger un escalón y llevarlo hacia otro lugar, por lo que el mecanismo del juego consiste en encontrar lo más rápidamente posible la forma de construir el, camino que nos permita llegar hasta la bomba.

Kirel es, por tanto, básicamente un juego de estrategia, aunque también posee algunos elementos un tanto informales que le quitan un poco de frialdad al desarrollo, como bien pueden ser unos simpáticos y viscosos enemigos que intentarán incordiarnos sin piedad o algún que otro detalle en forma de bola o pirámide con los que podemos conseguir puntos o tiempos extras.

La dificultad de Kirel es más que notable, por lo que aquellos que al ver la primera pantalla pretendan pasar tranquilamente a otra lo llevan claro, pues posiblemente nos ocupará varios minutos (si es que lo conseguimos) apagar cada una de las bombas.

Esta dificulta es la que hace que el programa resulte sumamente adictivo, sobre todo para aquellos que gusten de comerse el coco de una manera vil y cruel.

Adicción	●	●	●	●	
Gráficos	●	●	●	●	
Originalidad	●	●	●		
Valoración	●	●	●	●	

AMSTRAD CPC-6128

- MICROPROCESADOR Z80A.
- 128 K DE MEMORIA RAM (41 K DE USUARIO EN BASIC Y 61 K EN CP/M PLUS)
- 48 K DE MEMORIA ROM QUE INCLUYEN EL LOCOMOTIVE BASIC Y EL SISTEMA OPERATIVO.
- 76 TECLAS, TECLADO NUMERICO Y DE CURSOR INDEPENDIENTE.
- TEXTO EN MONITOR DE 20, 40 U 80 COLUMNAS Y GRAFICOS CON DEFINICION DE HASTA 640 × 200 PUNTOS. 27 COLORES DISPONIBLES.
- HASTA 8 VENTANAS EN PANTALLA.
- GENERACION DE SONIDOS EN 3 VOCES Y 8 OCTAVAS.
- UNIDAD DE DISCO DE 3" (169 K BYTES)
- SISTEMAS OPERATIVOS AMS-DOS Y CPM/PLUS
- CONECTORES PARA IMPRESORA, JOYSTICKS, CASSETTE, SEGUNDA UNIDAD DE DISCO, ETC.

SISTEMA COMPLETO CON MONITOR EN FOSFORO VERDE, MANUAL EN CASTELLANO, GARANTIA OFICIAL AMSTRAD ESPAÑA, DISCO CON SISTEMA OPERATIVO CP/M 2.2 Y LENGUAJE DR. LOGO, DISCO CON SISTEMA OPERATIVO CP/M PLUS (CP/M 3.0) Y UTILIDADES, DISCO CON SIETE PROGRAMAS DE OBSEQUIO

84.900 Pts. + I.V.A.

SISTEMA COMPLETO IGUAL AL ANTERIOR PERO CON MONITOR EN COLOR.

119.900 Pts. + I.V.A.

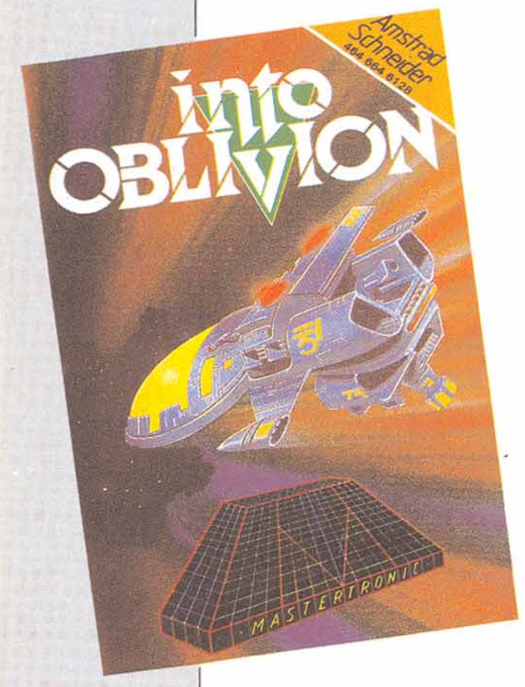


ESPAÑA

Avd. de Mediterráneo, 9, 28007 MADRID.
Tels. 433 45 48 - 433 48 76
Delegación Cataluña: C/. Tarragona, 110, 08015 BARCELONA - Tel. 325 10 58

LO NUEVO

INTO OBLIVION



Mastertronic
Amstrad

Otro juego más que viene directo a apuntarse en la lista, por desgracia bastante nutrida, de los programas a los que podríamos denominar «del montón»; pero además de los que se quedan por la parte de abajo del mismo.

Into Oblion, programa monótono y lineal, nos sitúa a bordo de una nave espacial —la MK II—, y nos lanza al cosmos desde nuestra base ubicada en el planeta Safrik. Aquí comienza esta «aventura» (por llamarla de alguna manera).

A partir de aquí tendremos que intentar localizar el Planeta de Salvación, el único lugar en la galaxia donde podremos encontrarnos a salvo de los ataques de los Droids. Para llegar hasta él deberemos, por supuesto, evitar ser destruidos por los continuos combates que tendremos que mantener con las naves enemigas, para lo cual contamos con la inestimable ayuda de nuestros lanzaláser y de nuestra propia habilidad. Los escenarios comprenden un total de 42 planetas en los cuales quedan algunos restos de civilizaciones anteriores (algunos objetos serán imprescindibles para finalizar nuestro cometido con éxito) y potentes naves nodriza que serán capaces de transportarnos, junto con nuestro propio vehículo, a cualquier remoto rincón de la galaxia.





Vista así la cosa, parece que no suena mal, pero la verdad es que el programa es bastante flojo en todos sus aspectos y a unos gráficos pobres y unos movimientos escasos, se debe sumar una falta total de adicción e interés. Un programa malillo, vamos.

Adicción	●	●			
Gráficos	●	●			
Originalidad	●	●			
Valoración	●	●			

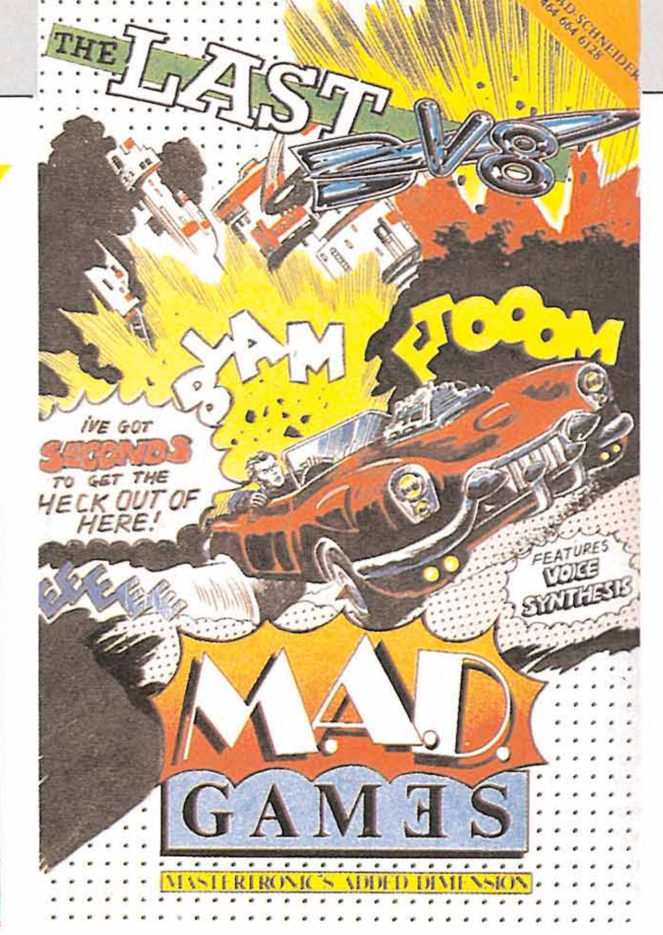
LAST V8

Mastertronic
Amstrad



Last V8, a pesar de su aspecto externo y en contra de lo que tratan de hacernos creer as instituciones, consiste sim-

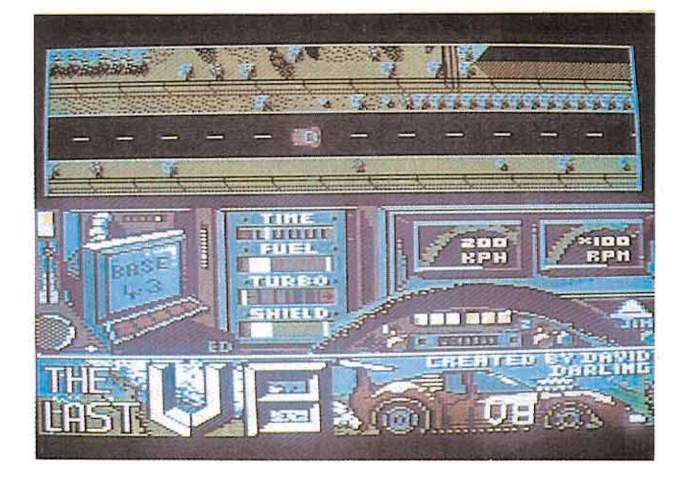


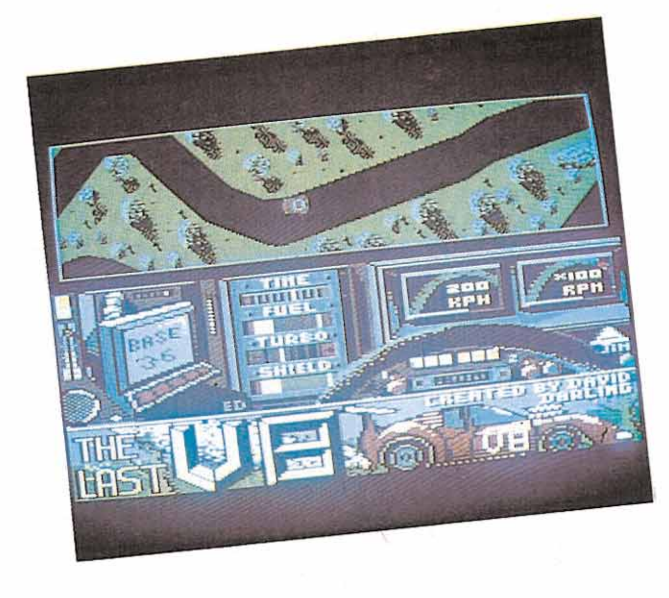


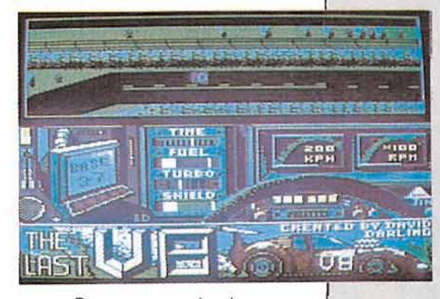
plemente en la simulación de la conducción de un automóvil.

Toda la historia que aparece en su carátula es un simple aderezo. Según ésta nos encontramos en el año 2008, siete años después del final de la Guerra Planetaria, tras la cual la civilización quedó prácticamente destruida. Ahora la superficie terrestre ha quedado como campo de batalla donde los escasos supervivientes luchan desesperadamente por su supervivencia. Tú, un prestigioso científico que has estado trabajando incansablemente en un proyecto de automóvil revolucionario, has sido elegido como el encargado para salir a la superficie y contactar con los únicos vestigios humanos que quedan en el planeta. El último V8 es un vehículo que utiliza la más avanzada tecnología, lo que le hace ser invulnerable a las radiaciones nucleares y está dotado de computadora y un potente motor que le permite desarrollar velocidades de hasta 410 km/h.

Hasta aquí, todo perfecto. Tú te lees toda esta historia ciencia-ficcionesca y te crees que te vas a encontrar con un programa de una gran acción y emoción y que te vas a situar en un escenario repleto de peligros, monstruos, zombies e individuos peligrosos de todas clases. Pues no; nada de eso. Durante todo el desarrollo del programa con lo único que vas a encontrarte es con una carretera y un coche.





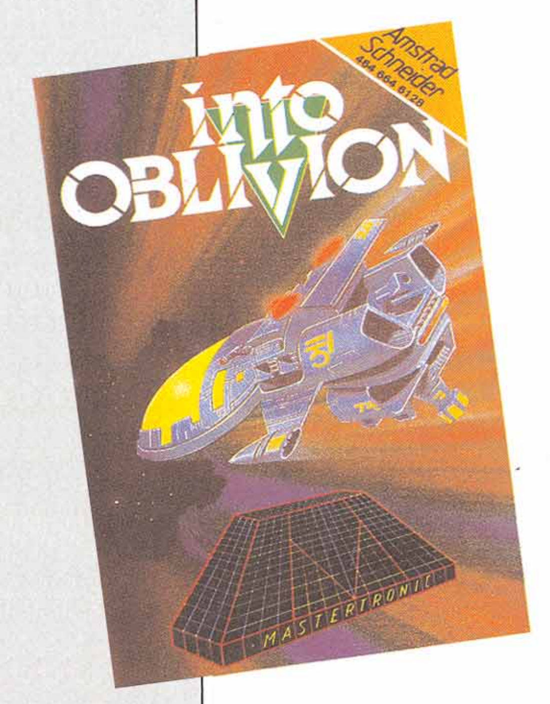


La misión del juego consiste en seguir con nuestro vehículo el transcurso de una tortuosa vía. Pero tampoco podemos decir que se trate de un simulador propiamente dicho, pues tan sólo podemos controlar la velocidad o los giros, pero de una manera excesivamente simple y con una lentitud casi desesperante.

La única virtud que posee este Last V8 es que, al menos, los gráficos están bastante bien confeccionados y la música que acompaña al juego es de una buena calidad. Por lo demás, nada.

Adicción	●	●			
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●			
Valoración	●	●			

INTO OBLIVION

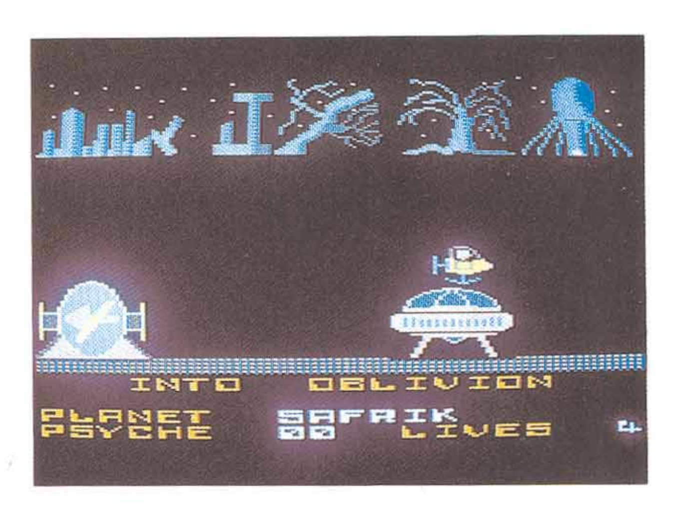


Mastertronic
Amstrad

Otro juego más que viene directo a apuntarse en la lista, por desgracia bastante nutrida, de los programas a los que podríamos denominar «del montón»; pero además de los que se quedan por la parte de abajo del mismo.

Into Oblion, programa monótono y lineal, nos sitúa a bordo de una nave espacial —la MK II—, y nos lanza al cosmos desde nuestra base ubicada en el planeta Safrik. Aquí comienza esta «aventura» (por llamarla de alguna manera).

A partir de aquí tendremos que intentar localizar el Planeta de Salvación, el único lugar en la galaxia donde podremos encontrarnos a salvo de los ataques de los Droids. Para llegar hasta él deberemos, por supuesto, evitar ser destruidos por los continuos combates que tendremos que mantener





con las naves enemigas, para lo cual contamos con la inestimable ayuda de nuestros lanzaláser y de nuestra propia habilidad. Los escenarios comprenden un total de 42 planetas en los cuales quedan algunos restos de civilizaciones anteriores (algunos objetos serán imprescindibles para finalizar nuestro cometido con éxito) y potentes naves nodriza que serán capaces de transportarnos, junto con nuestro propio vehículo, a cualquier remoto rincón de la galaxia.

Vista así la cosa, parece que no suena mal, pero la verdad es que el programa es bastante flojo en todos sus aspectos y a unos gráficos pobres y unos movimientos escasos, se debe sumar una falta total de adicción e interés. Un programa malillo, vamos.

Adicción	●	●				
Gráficos	●	●				
Originalidad	●	●				
Valoración	●	●				

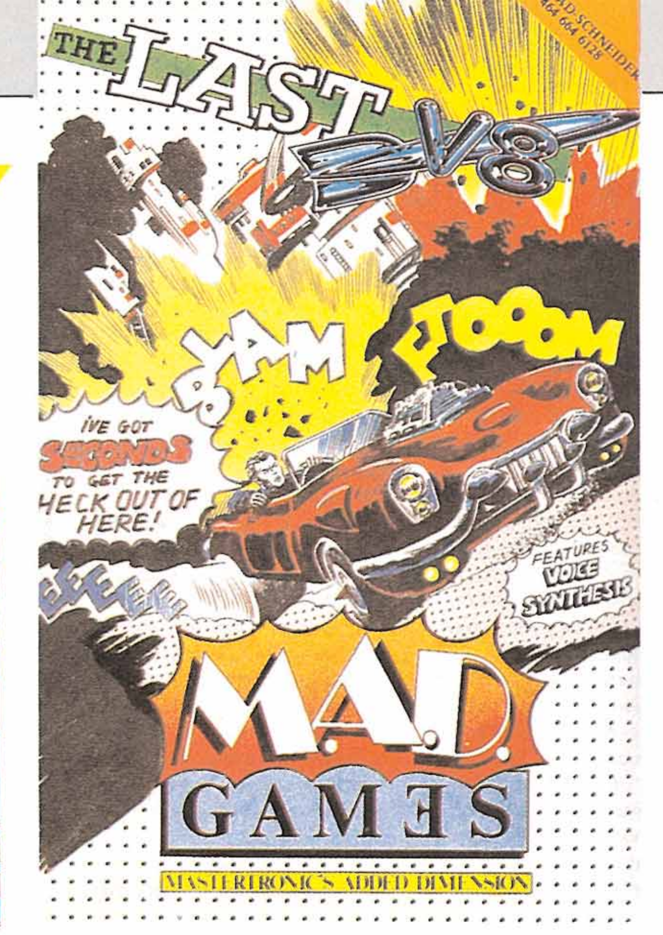
LAST V8

Mastertronic
Amstrad

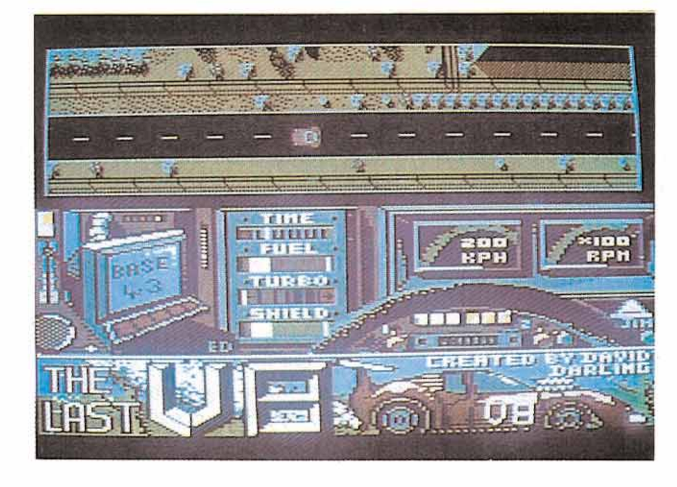


Last V8, a pesar de su aspecto externo y en contra de lo que tratan de hacernos creer as instituciones, consiste simplemente en la simulación de la conducción de un automóvil.

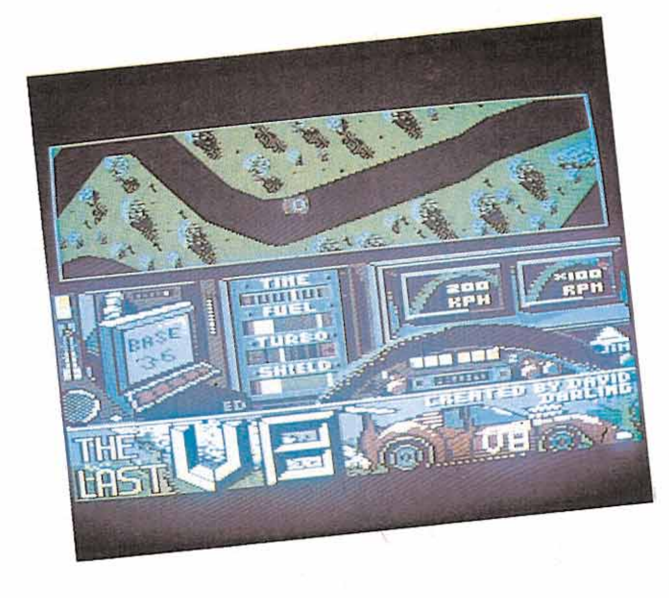


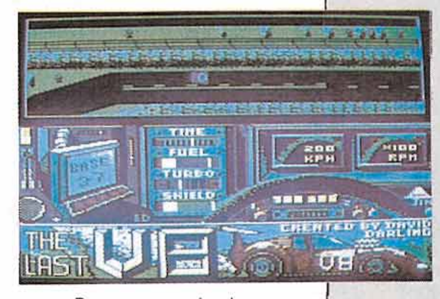


Toda la historia que aparece en su carátula es un simple aderezo. Según ésta nos encontramos en el año 2008, siete años después del final de la Guerra Planetaria, tras la cual la civilización quedó prácticamente destruida. Ahora la superficie terrestre ha quedado como campo de batalla donde los escasos supervivientes luchan desesperadamente por su supervivencia. Tú, un prestigioso científico que has estado trabajando incansablemente en un proyecto de automóvil revolucionario, has sido elegido como el encargado para salir a la superficie y contactar con los únicos vestigios humanos que quedan en el planeta. El último V8 es un vehículo que utiliza la más avanzada tecnología, lo que le hace ser invulnerable a las radiaciones nucleares y está dotado de computadora y un potente motor que le permite desarrollar velocidades de hasta 410 km/h.



Hasta aquí, todo perfecto. Tú te lees toda esta historia ciencia-ficcionesca y te crees que te vas a encontrar con un programa de una gran acción y emoción y que te vas a situar en un escenario repleto de peligros, monstruos, zombies e individuos peligrosos de todas clases. Pues no; nada de eso. Durante todo el desarrollo del programa con lo único que vas a encontrarte es con una carretera y un coche.





La misión del juego consiste en seguir con nuestro vehículo el transcurso de una tortuosa vía. Pero tampoco podemos decir que se trate de un simulador propiamente dicho, pues tan sólo podemos controlar la velocidad o los giros, pero de una manera excesivamente simple y con una lentitud casi desesperante.

La única virtud que posee este Last V8 es que, al menos, los gráficos están bastante bien confeccionados y la música que acompaña al juego es de una buena calidad. Por lo demás, nada.

Adicción	●	●			
Gráficos	●	●	●		
Originalidad	●	●			
Valoración	●	●			

SAI COMBAT

Mirrorsoft
Spectrum

El Combate Sai es otra de las cientos de modalidades diferentes que forman parte de las artes marciales orientales. Esta tiene la particularidad de que utiliza un largo palo, el sai, para golpear o parar los golpes del adversario. No está permitido golpear con la mano, pero sí pueden ser utilizados los pies para atacar o desequilibrar al contrincante. Se puede golpear en cualquier parte del cuerpo, siendo los más espectaculares y efectivos los que van dirigidos al rostro del otro luchador.

El desarrollo de Sai Combat es muy similar al del resto de programas de este tipo. Así, cada combate está dividido en tres asaltos, durante el transcurso de los cuales deberemos intentar vencer a nuestro adversario. Esto es así al lograr los 600 puntos necesarios, los cuales se consiguen sumando los puntos de cada golpe asestado. Al inicio del juego somos cinturones blancos, pero a medida que vayamos avanzando llegaremos hasta el negro y posteriormente, si somos lo suficientemente hábiles, conseguiremos el octavo Dan y por tanto, llegaremos a ser Maestros de Sai.



Los movimientos de Sai Combat están perfectamente realizados y tenemos 16 opciones diferentes que van desde volteretas hasta todo tipo de patadas, pasando por empujes, barridos, saltos o golpes en seco, pero todos ellos, insistimos, se llevan a cabo con un gran realismo y rapidez.

Esto es la característica más importante en un juego de este tipo, por lo que Sai Combat resulta muy emocionante y adictivo.

Luego, algunos otros pequeños detalles, como los fondos que aparecen detrás de los luchadores o los efectos sonoros, no son muy brillantes, pero en general llegan al nivel requerido y no desentonan con el aspecto general del programa.

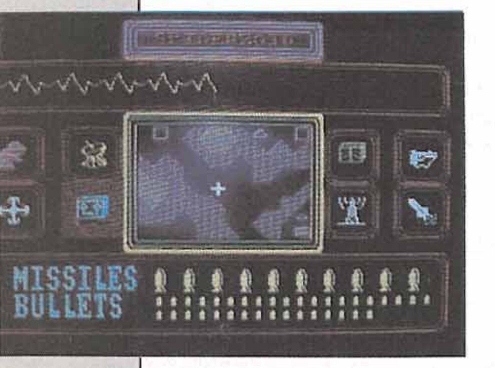
Un buen juego de lucha.

Adicción	●	●	●	●
Gráficos	●	●	●	●
Originalidad	●	●	●	
Valoración	●	●	●	●

ZOIDS

Martech
Spectrum

No es nada sencillo resumir en unas cuantas líneas el contenido y características de ZOIDS, pues nos encontramos ante un juego de lo más com-



plejo realizado hasta ahora para el Spectrum.

Aun así intentaremos que os hagáis una idea bastante aproximada del funcionamiento y desarrollo del juego.

Los antecedentes históricos nos hablan de horribles batallas llevadas a cabo entre los ZOIDS azules y los ZOIDS rojos del planeta Zoidstar.

Los ZOIDS son las máquinas de guerra más terribles que jamás se hayan utilizado por cualquier raza de la galaxia. Estas sofisticadas armas obedecen directamente a tus impulsos mentales, y entre ellas y su piloto se establce una fuerte relación telepática.

Tú eres Earthman, el único humano superviviente de batallas anteriores, a quien se la ha encomendado la misión de, a bordo de su ZOID, encontrar las seis piezas del Zoidzilla (una nave poderosísima), con el fin de poder reconstruir al jefe de combate de los Zoids azules y poder así mezclar tu mente con la de la máquina y encontrarte en facultad de enfrentarte a Redhorn el Terrible en el mismísimo territorio de los Zoids rojos.

Si la historia os parece un poco complicada, no os precupéis, que estáis en lo cierto. Pero no es nada comparado con lo que os va a resultar conseguir finalizar con éxito la misión.

De entrada ya resulta bastante difícil manejarse en la pantalla principal, puesto que ésta está formada por un buen número de ventanas que nos permiten acceso a otras tantas acciones. No, en esta ocasión las acciones no son andar, soltar, coger, usar, etc. Esta vez las cosas son un poco más complejas, puesto que las ocho acciones son: ZOID ID (para identificar al enemigo), Scanner (para explorar las regiones inmediatas), Status (nos ofrece información sobre el estado del ZOID), Armas (cantidad de munición disponible), Misiles (elegiremos el área de atacar y dirigiremos el misil por la superficie de la misma), Radio Base (Información de una determinada zona), Información (para solicitar detalles de algún objeto a identificar) y Mover, para dirigir nuestro ZOID de un lado a otro del planeta.

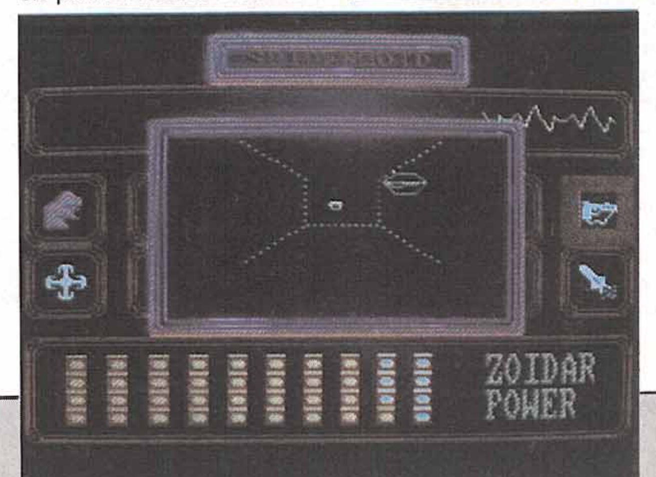
Todas estas posibilidades se acompañan de numerosos mapas y pantallas que cuando la situación lo requiera, irán apareciendo ante nosotros.

ZOIDS es más bien un juego de estrategia que otra cosa, por lo que es más recomendable para los asiduos a los war-games que para los que gustan de los juegos de acción o arcades, aunque también posee algunas fases de este tipo que le imprimen un poco de movimiento al programa.

En definitiva, es un juego poco atractivo y muy lento en su desarrollo, el cual se acompaña de una presentación muy sobria y prácticamente nada variada.

De todas formas, si no sois demasiado activos y gustais de tomaros las cosas con calma, es posible que no os resulte aburrido.

Adicción	●	●		
Gráficos	●	●		
Originalidad	●	●		
Valoración	●	●		

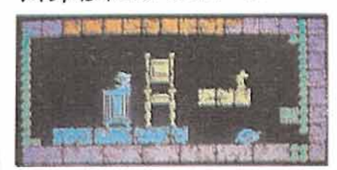


HISTORIA DE SOFT

Presenta: PHANTOMAS II

By: DINAMIC (Versión libre de MICROMANIA)

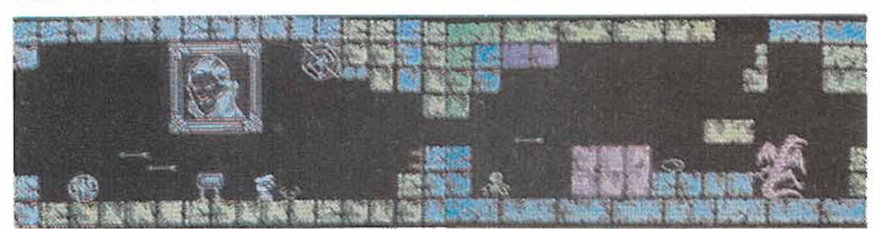
AL ACEPTAR LA MISIÓN, PHANTOMAS SABÍA EL RIESGO QUE CORRÍA, PERO CUALQUIER COSA ERA MEJOR QUE CONTINUAR MÁS HORAS EN LA PLANTA DE SEGURIDAD DONDE ESTABA SOMETIDO A INTERMINABLES SESIONES SICOLÓGICAS DEBIDO A SU COMPORTAMIENTO INDEPENDENTISTA



CUANDO TODO PARECÍA PERDIDO, SURGIÓ PARA ÉL LA OPORTUNIDAD DE SU VIDA. PODRÍA ABANDONAR AQUEL HORRIBLE LUGAR A CAMBIO DE LIBRAR A LA TIERRA DE SU MÁS FÉROZ ENEMIGO, EL TEMIDO Y NUNCA BIEN PONDERADO CONDE DRÁCULA QUE DESDE SU CASTILLO EXTENDÍA SU MALÉFICO PODER HASTA LOS LUGARES MAS RECÓNDITOS DEL PLANETA.



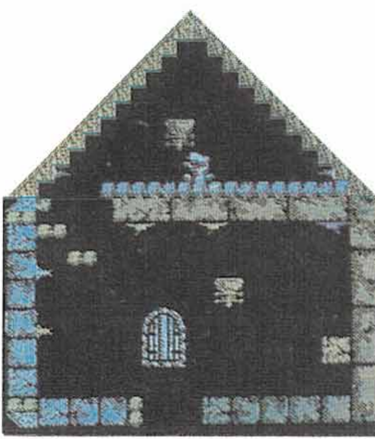
DECIDIDAMENTE ENTRÓ EN LA ANTESALA DEL SINIESTRO CASTILLO. ALLÍ PUDO VER UN CUADRO CON LA IMAGEN DE UN ESPELUZNANTE PERSONAJE QUE EN OTRO TIEMPO HABITARA EN EL AHORA DESOLADO LUGAR. LAS TELAS DE ARAÑA ERAN UNA CLARA SEÑAL DE ABANDONO, PERO ALGO RARO SE OLÍA EN EL AMBIENTE...



SUBIÓ HACIA UNA DE LAS HABITACIONES DE ARRIBA Y VIÓ CON ASOMBRO UNA ARMADURA QUE LE HIZO ESTREMECER. REACCIONÓ RAPIDAMENTE Y PROSIGUIÓ LA BUSQUEDA DE LOS TRES OBJETOS QUE LE HARIAN TERMINAR CON EL TEMIDO DRÁCULA: LA ESTACA, EL MARTILLO, LA CRUZ.



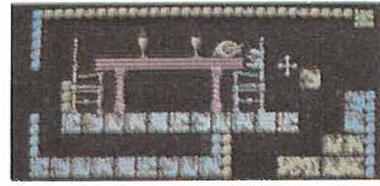
EN LA TORRE DEL CASTILLO ENCONTRÓ UNA DE LOS TRES LLAVES QUE PERTENECÍA A UNO DE LOS PASAJES SECRETOS QUE LE CONDUCIRÍAN FINALMENTE AL LUGAR DONDE SE ENCONTRABA EL CONDE. PERO AHORA YA ERA TARDE PARA PROBAR A QUE CERRADURA CORRESPONDÍA. EL DIA ESTABA A PUNTO DE LLEGAR Y ERA EL MOMENTO IDEAL PARA DESCANSAR UN POCO SIN PELIGRO DE ENCONTRARSE CON EL MISTERIOSO ANFITRIÓN.



ANTES DE RETIRARSE A DESCANSAR A UNO DE LOS APOSENTOS DEL ENORME CASTILLO, DECIDIÓ, POR CIERTO MUY PRUDENTEMENTE, ABRIR ALGUNAS VENTANAS PARA QUE ENTRARA LA LUZ Y EVITAR DE ESTE MODO ALGUNA DESAGRADABLE VISITA.



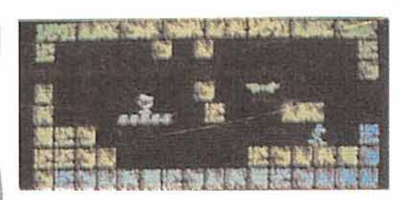
EN EL CAMINO DECIDIÓ DARSE UN PEQUEÑO FESTÍN A BASE DE POLLO FRITO Y BUEN VINO, NO SIN ANTES ESQUIVAR A ALGUNA DE LAS OSCURAS FUERZAS QUE HABITABAN EL CASTILLO.



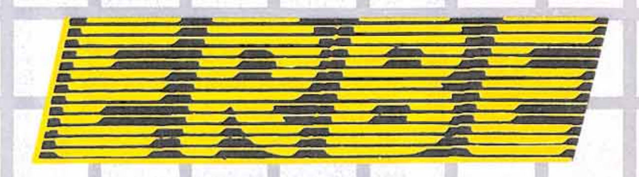
EN LA HABITACIÓN HABÍA OTRO RETRATO DEL CONDE DRÁCULA. AL PRINCIPIO UN ESCALOFRÍO RECORRIÓ SU CUERPO, PERO EL CANSANCIO PUDO MÁS QUE EL MIEDO Y DECIDIÓ DORMIR UN RATO. NO HIZO MÁS QUE SOÑAR CON MONSTRUOS FANTASMAS Y VAMPIROS.



EN CUANTO ANOCHECIÓ, PHANTOMAS SE DISPUSO A CONTINUAR SU AVENTURA. PROBÓ LA LLAVE Y VIÓ COMO UNA DE LAS COMPUERTAS SECRETAS SE ABRÍA, PARA ENTRAR AL PASADIZO QUE CONDUCÍA A LA PLANTA SUPERIOR. LA PESADILLA NO HABÍA HECHO MÁS QUE COMENZAR.



TU PUEDES FORMAR PARTE DE



¡Como lo oyes! Tú puedes estar informado antes que nadie de todas las novedades que aparecen en el mercado, tener acceso a programas exclusivos y a precios especiales, poder conseguir los trucos que te ayuden a salir de esa pantalla que se te resiste, regalos, pósters, sorteos, pegatinas... y un montón más de ventajas.

APUNTATE YA AL CLUB

No lo pienses más. Si te apuntas ahora al Club ERBE vas a recibir, además, como regalo de inscripción:

- El juego que más te guste de nuestro catálogo*
- Una fabulosa camiseta con el anagrama del Club.
- Tu carnet personal de socio, que te dará derecho al 10% de descuento en todos los juegos de ERBE que compres, durante un año, en cualquiera de los establecimientos que aquí al lado se relacionan (o a través del Club si en tu zona no existiera ninguno).



TODO POR SOLO 3.000 PTS.... UN AUTENTICO CHOLLO

Elige ya tu juego, corre al teléfono y llámanos al (91) 447 34 10 o escríbenos a ERBE SOTWARE C/. Santa Engracia, 17 · 28010 Madrid para hacerte socio o pedir más información.

* QUEDAN EXCLUIDOS LOS PROGRAMAS EN DISQUETE

DISTRIBUIDORES AFILIADOS

ALAVA
DATAVI. Avda. Gasteiz, 29. VITORIA

ALMERIA
INFORMATICA-ELECTRONICA. Arapiles, 22.

ALICANTE
INFORTRONICA. Doctor Jiménez Díaz, 2. ELCHE.
MICRO CENTRO. César Ezquezábal, 45. ALICANTE.
MULTISYSTEM. San Vicente, 53. ALICANTE.
CODE-2000. Ramón y Cajal, 3. DENIA.
SILICON VALLEY. Glorieta, 4, semisótano. ELCHE (Alicante).

ASTURIAS
CASA-RADIO MIERES. Jerónimo Ibran, 11. MIERES.
SOVI ELECTRONICA. Cabrales, 31. GIJON.
BERNE. Menéndez Valdés, 13. GIJON.
RADIO-NORTE. Uría, 20. OVIEDO.
IMAGEN. Pablo Iglesias, 83. GIJON.
COMERCIAL ARANGO. Marcos de Termiello, 2. AVILES.
CUADRADO INFORMATICA. Toreno, 5. OVIEDO.

AVILA
DISCO-70. Plaza Sta. Teresa, 1.

BADAJOZ
SONIDO RUBIO. Avda. Fdez. Calzadilla, 10. BADAJOZ.
RADIO GRAJERA. San José, 11. ALMENDRALEJO.

BALEARES
ERGON. Falangista Laportilla, 2. P. MALLORCA.
PROCONT. Extremadura, 31. IBIZA.
COMPUSHOP. Vía Alemania, 11. P. MALLORCA.
TEKNOS. Aragón, 30. P. MALLORCA.

CADIZ
PARODI-DISCOS. Novena, s/n.

CASTELLON
CASIO, S. A. San Vicente, 6. Avda. Rey Don Jaime, 74.
APARATOS. Mayor, 32. VINAROZ.

LA CORUÑA
PHOTOCOPY. Juana de Vega, 29-31.

GERONA
CENTRAL FOTO. Ctra. de San Feliú, 28. PLATJA D'ARO.

GRANADA
INFORMATICA-ELECTRONICA. Melchor Almagro, 8.

GUADALAJARA
ABI. Padre Félix Flores, 3.

GUIPUZCOA
SABA. Fuenterrabía, 14. SAN SEBASTIAN.
AMASONIK. Paseo Colón, 80-82. IRUN.

HUELVA
RADILUX. Concepción, 6.

LEON
MICRO BIERZO. Carlos I, 2. PONFERRADA.

LOGROÑO
COMPUTER PAPEL. Castroviejo, 19.

LUGO
MED INFORMATICA. Avda. Ramón Ferreiro, s/n.

MADRID
HIESA INFORMATICA. Camino Vinateros, 40.
INSTRUMENTOS MUSICALES ANGEL. Plaza España, 2 (local 9). LEGANES.
COMPUTIQUE. Embajadores, 90.

MALAGA
TODO INFORMATICA. Avda. Aurora, 14.
INFORMATICA EUROPA. Moreno Carbonero (Edif. Carbonero). FUENGIROLA.
ORGANIZACION EMPRESAS. Ricardo Soriano, 35. MARBELLA.
TELEVISION PIÑAS. Dr. Eusebio Ramírez, 2. SAN PEDRO ALCANTARA.

MURCIA
MEMORY SHOP. Lepanto, 1.

NAVARRA
MICROORDENADORES RAMAR. Navarro Villoslada, 7. PAMPLONA.

ORENSE
ALMACENES MENDEZ. Capitán Cortés, 17.

PALENCIA
LA ESFERA. Mayor, 87.

SANTANDER
RADIO MARTINEZ. Doctor Jiménez Díaz, 13.

TOLEDO
CALCO. Angel de Alcázar, 56. TALAVERA DE LA REINA.

VALENCIA
RADIO COLON. Colón, 7.
ELECTRONICA MORANT. Jaime Torres, 12. GANDIA.

VALLADOLID
CHIPS AND TIPS. Plaza Tenería, 11.
MICROLID. Gregorio Fernández, 6.

VIZCAYA
REMBAT. General Concha, 12. BILBAO.
EPROM 2. Juan XXIII, 3. SANTURCE.

ZARAGOZA
ADA COMPUTER. Independencia, 24-26.

ERBE



THE MUSIC SYSTEM



SERMA
C/ Bravo Murillo, 377. 3.° A
Madrid. Tfno: 733 73 11
3.700 ptas.

Víctor PRIETO

Vamos a ver en este artículo un completo sistema de desarrollo musical por ordenador, con el cual podemos crear todo tipo de sonidos, escribir partituras y ejecutar cualquier melodía imaginable.



The Music System, es el resultado de un largo proceso de investigación en el campo de la música por ordenador, llevado a cabo por un equipo de verdaderos expertos en el tema.

Todo empezó en abril de 1983, de la mano de Phillip Black, el cual desarrolló, en la Universidad de Sheffield, un programa llamado Music Editor para los BBC micro.

Este fue el primer editor de música por pantalla, con el que se puede definir directamente en pentagramas. Otras posibilidades permiten definir envolventes de sonido, tres voces diferentes, seis tempos y utilizar cualquier clave.

El programa fue comercializado por System, casa de software de Sheffield, en la cual ese mismo mes Black entró a formar parte como programador jefe.

La necesidad de un programa que facilitase el difícil proceso de crear y definir envolventes, llevó a Geoffrey Ellis a realizar el Envelope Generator, programa que comercializó System, en agosto de 1983.

Fue Adrian Boot, de Island Logic, quien en octubre del mismo año se puso en contacto con System para desarrollar conjuntamente un paquete integrado de música.

Este debería incluir: un editor, un generador de envolventes (conocido posteriormente como un sintetizador) y teclados. El paquete debía ser enteramente escrito en código máquina.

En enero de 1984, el grupo jamaicano Black Uhuro, de Island Records, utilizó el Envelope Generator de System en la elaboración de su LP Anthem. Su uso aportó nuevas ideas para el proyecto de Adrian Boot.

El mes de febrero vio el principio de un estrecho trabajo de colaboración entre System e Island Logic, dando lugar al nacimiento del equipo que crearía The Music System.

El diseño del programa se realizó a base de iconos gráficos, que permitiesen una fácil comunicación entre el mismo y el usuario, un programa de control manejaba los distintos módulos y permitía la utilización del paquete integrado. En octubre de 1984 The Music System era lanzado al mercado para el BBC micro. En diciembre, el equipo del Music System inició el proyecto de una versión mejorada para el Commodore 64, incluyendo un nuevo módulo MIDI para la conexión del programa con teclados y sintetizadores.

Las superiores características musicales, y la mayor cantidad de memoria disponibles en el Commodore, obligaron al equipo a rediseñar todos los módulos del programa.

En el mes de febrero, los nuevos iconos quedan acabados y se comienzan a probar los prototipos del Editor y del Midi, añadiéndose un módulo para la escritura de melodías, junto con la transcripción de música grabada en archivos.

Tras intensos trabajos de codificación y comprobación, la versión final se completa en agosto de 1985. Al mismo tiempo, System desarrolla una versión simplificada del programa especialmente concebida para ser comercializada en cassette.

Esta versión simplificada incluye el editor, sintetizador y teclado, constituyendo un camino de iniciación para la versión avanzada del programa.

Los componentes del equipo creador



de The Music System son: Philip Black, Adrian Boot, David Elis, Nicky Johns, Geoffrey Ellis, Ewan Hayward, Joey, Ching Man Wong, Steve McGarry y Shaun McGarry, con la ayuda de Brian Jones, Sue Shaw, Keith Shaw y Steve Swallow.

Pero ¿qué es The Music System?

Es un completo programa para la creación de música por ordenador, que mediante un sistema totalmente gráfico y de fácil manejo a base de iconos, permite tocar música, componerla y obtener todo tipo de sonidos con el sintetizador.

Con el teclado de nuestro ordenador podemos interpretar cualquier melodía como si de un órgano se tratase, las dos líneas superiores de teclas conforman un órgano monofónico de dos octavas.

Al mismo tiempo que interpretamos nuestra obra maestra, podemos ver las notas aparecer en el pentagrama, escribiéndose de esta forma la partitura de nuestra música de forma automática.

Para crear música polifónica, nuestro órgano es capaz de grabar melodías distintas en cada una de las tres pistas de la memoria de sonido, pudiendo luego escuchar cada una de ellas por separado, todas a la vez, o dos de ellas solamente.

Otra posibilidad interesante es la de realizar un play back, utilizando como fondo musical el contenido de una pista, mientras en el teclado tocamos la melodía solista.

También podemos grabar nuestras piezas musicales en cinta o disco, y cargar desde estos soportes las melodías de demostración que contiene el programa.

Para los amantes del pentagrama y la composición, existe la posibilidad de escribir música directamente en pantalla, como si fuese una partitura, pudiendo escuchar el resultado cuando consideremos oportuno, de esta forma también se puede copiar partituras de música con toda precisión y sin saber nada de solfeo.

La parte del programa dedicada al sintetizador, nos permite crear sonidos a nuestra medida, añadir efectos electrónicos a instrumentos musicales y luego utilizarlos en nuestro órgano como un sonido más.

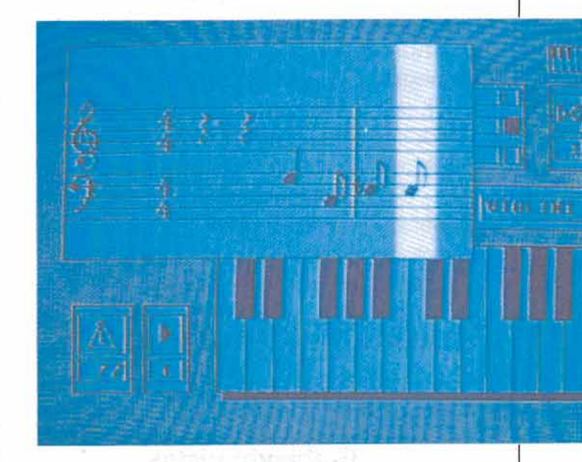
Con él también podemos estudiar cómo están formados los sonidos de los instrumentos de las demostraciones musicales, para luego alterarlos a nuestra conveniencia.

Todas estas posibilidades y distintas formas de utilización del The Music System, hacen pensar que su manejo puede costar largas horas de práctica y amplios conocimientos musicales, pero nada más lejos de la realidad, la comunicación entre éste y el usuario se realiza de forma gráfica utilizando un sistema de iconos cuyo manejo resulta inmediato.

El manual de instrucciones constituye una pieza clave para aprovechar al máximo las posibilidades del programa, en una extensión de 47 páginas se nos explican detalladamente todas las opciones del mismo y cómo explotarlas a conciencia.

Son de especial importancia las páginas dedicadas a la síntesis de sonido, la cual sin unos conocimientos básicos sobre la configuración del sonido y su adaptación a formas geométricas, resulta difícil de utilizar.

Pero como siempre, algún problema tenía que surgir, y en este caso es el idioma; el manual está escrito en inglés y no todos los usuarios tendrán conocimientos suficientes como para traducir las 47 páginas de texto que contiene el mismo, lo que limita mucho el número de amantes de la música que no podrán disfrutar de esta verdadera joya.



Después de una vista superficial de las posibilidades de The Music System, vamos a realizar un estudio más pormenorizado de las mismas, con objeto de acercar a los usuarios a este sistema de desarrollo de música por ordenador.

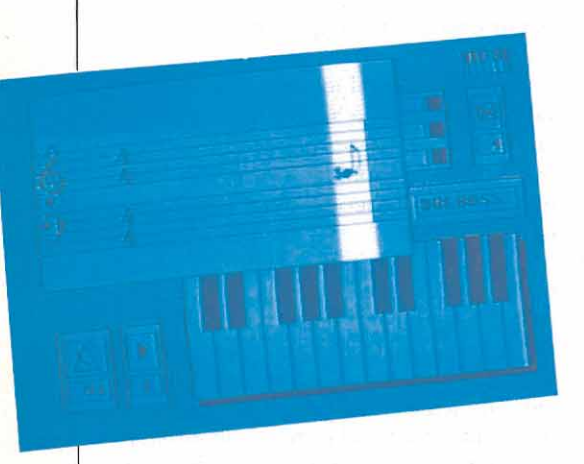
Organo musical

Una vez cargado en la memoria de nuestro artefacto informático, aparece la pantalla central presidida por un teclado de piano, con una extensión de dos octavas, lo que equivale a 22 teclas contando negras y blancas.

En la parte superior de la pantalla tenemos el menú general, compuesto por cuatro opciones, cada una de las cuales se activa por una tecla de función.

Una vez pulsada la misma, aparece en pantalla el submenú correspondiente a la opción anterior, a través del cual viajamos a toque de tecla hasta encontrar la deseada; luego, un toque de ENTER es suficiente para activarla.

El teclado de nuestro órgano está for-



mado por las dos líneas superiores de teclas del ordenador, siguiendo la misma disposición del teclado en pantalla, las teclas numéricas 1, 2, 3, etc., representan las negras, mientras que las letras Q, W, E, R, etc., son las teclas blancas.

Por supuesto, en este teclado podemos cambiar de octava con una sola pulsación, de la misma forma que podemos cambiar de instrumento.

Los poseedores de un Commodore, pueden acoplar un teclado de órgano a su ordenador, haciendo mucho más atractiva la ejecución de la música.

Grabando pistas

Nuestro órgano dispone de tres pistas distintas de grabación, en cada una de las cuales podemos almacenar una melodía distinta, consiguiendo de esta manera que al reproducir el contenido de varias pistas simultáneamente podamos tener melodía solista y dos acompañamientos.

El programa nos permite grabar, sobre la pista que deseemos, la música que estamos ejecutando en el teclado. Una vez registrada ésta podemos volver a escucharla para comprobar si hemos quedado satisfechos de nuestra interpretación.

Ahora vamos a utilizar el play back; ya que tenemos una pista grabada con una melodía, podemos hacer que ésta suene y acompañar con otro instrumento distinto desde el teclado a la melodía de fondo, esta segunda melodía también se puede grabar simultáneamente de forma que llenaríamos dos pistas de sonido.

Lo mismo podemos hacer con la tercera pista y luego escuchar los frutos de nuestro talento musical, con las tres pistas sonando a la vez, o solamente escuchar una o dos pistas simultáneamente.

Para efectuar correcciones podemos reproducir la música desde un punto determinado o desde el principio de la obra, igualmente podemos borrar la pista que deseemos y volverla a grabar, o conservar una parte y modificar el resto.

Con este sistema de pistas podemos tener hasta tres instrumentos musicales sonando simultáneamente, con las grandes posibilidades musicales que ello representa, sólo basta con escuchar las canciones de demostración que acompañan al programa para entender a qué nos referimos.

Una vez conseguida nuestra obra maestra, podemos grabarla en cinta o disco, quedando de esta forma para la posteridad y pudiendo enseñársela a nuestros amigos para que se enteren de nuestras dotes musicales.

El pentagrama electrónico

Una cosa es aprender música de oído y otra muy distinta es saber solfeo, lo cual nos permite leer música y escribirla.

The Music System, pone al alcance de todos los más oscuros misterios de la técnica de interpretación y escritura de partituras, cualquier estudiante de esta ardua disciplina daría un ojo de la cara por poseer la maestría de este programa.

El secreto reside en el pentagrama electrónico; este artilugio, una vez activado, hace aparecer en pantalla un pentagrama en el cual bailan las notas a nuestro antojo.

Si ejecutamos una canción con el pentagrama activado, veremos como tras cada toque de tecla, en el pentagrama va apareciendo escrita la música que tranquilamente estamos tocando, sin que esto represente una ralentización de nuestra melodía.

De esta forma tan simple obtenemos la partitura de nuestra composición sin saber ni gota de solfeo.

El pentagrama electrónico funciona independientemente con cada una de las pistas de sonido, de forma que si cargamos una de las canciones de demostración, podemos obtener una transcripción del contenido de cada pista, consiguiendo de esta manera la partitura de cada instrumento.



Escribiendo música

Otra posibilidad del pentagrama electrónico es la de escribir música directamente, como si lo realizásemos con lápiz y sobre papel pautado.

Para ello seleccionaremos en primer lugar la duración de la nota (redonda, corchea, etc., son representadas en un icono por el que nos movemos a toque de tecla hasta situarnos en la elegida).

Esta aparecerá en el pentagrama en la posición de la nota anterior, sólo nos queda ahora situarla a la altura deseada en el pentagrama, moviéndola de nuevo con las teclas destinadas al efecto.

Si se nos olvida alguna nota, o hemos situado una donde no tenía que estar, no hay problema: disponemos de tecla de borrado, o en el primer caso podemos abrir espacio entre dos notas para introducir una tercera.

Para rayar en la perfección, también podemos introducir ligados, pausas, sostenidos, bemoles y demás garabatos que abundan entre las líneas del pentagrama, y que solamente los asiduos practicantes de la disciplina del solfeo saben apreciar en su valía.

Componer de esta forma, está al alcance de muy pocos, pero esta faceta de la escritura en pantalla, se puede aprovechar para reproducir partituras.

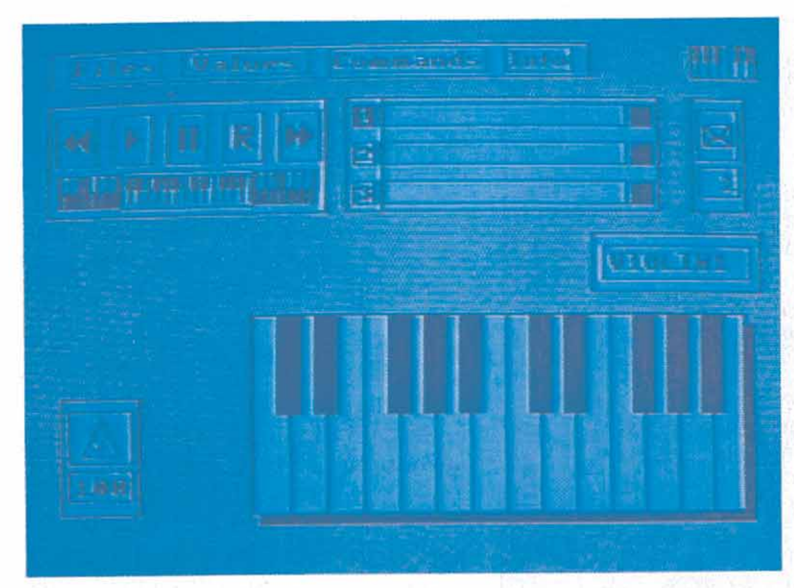
De esta forma, si queremos saber cómo suena uno de esos escritos ininteligibles que venden en las tiendas de música, sólo tenemos que copiarlo exactamente en el pentagrama electrónico, y luego escuchar la música.

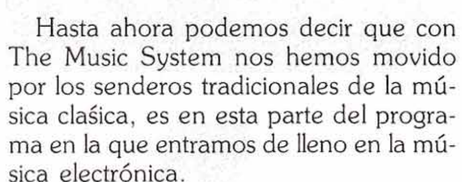
El menú principal

Con él podemos realizar todas las operaciones que nos permiten manejar el programa a nuestro antojo.

Está constituido por una línea situada en la parte superior de la pantalla, conteniendo cuatro palabras: FILES, VALVES, COMMANDS e INFO.

Cada opción entra en funcionamiento al pulsar la correspondiente tecla de función, una vez tocada la misma; con la







más pura técnica de la iconografía informática, surge de la nada el submenú de opciones por el cual nos movemos hacia arriba o abajo a toque de tecla hasta negativar la palabra deseada.

FILES es el menú que rige los archivos en cinta/disco, con él podemos hacer un catálogo del contenido de ellos.

Hay dos tipos de archivos: MUSIC FILES, para guardar melodías y canciones, y SOUND FILES, que nos permiten guardar sonidos sintetizados y sonidos de instrumentos.

El programa contiene una serie de canciones de demostración e instrumentos grabados, con los cuales podemos operar a nuestro antojo.

Podemos cargar en memoria música o instrumentos, grabar el contenido de la memoria y borrar los archivos que estimemos oportuno.

VALVES nos da toda la información referente a la melodía que tenemos en memoria, detallándonos el compás, tiempo, pista de sonido utilizada, clave y más información de valor inapreciable para el conocimiento de la obra que estamos ejecutando.

COMMANDS es utilizado para manejar el pentagrama electrónico, pudiendo de esta manera borrar la melodía de memoria, borrar determinada pista, limpiar la pantalla del pentagrama e intercambiar el contenido de dos voces.

INFO nos facilita toda la información relativa a las notas contenidas en las tres pistas de sonido, de esta forma conocemos el número de notas existentes en la pista número 1, en la 2 y en la 3, de igual modo sabemos el sonido que existe en cada pista y el nombre con que tenemos archivada dicha composición.

Hasta ahora podemos decir que con The Music System nos hemos movido por los senderos tradicionales de la música clasica, es en esta parte del programa en la que entramos de lleno en la música electrónica.

El sintetizador

Sin lugar a duda, el instrumento que más innovaciones ha introducido en la música moderna ha sido el sintetizador, sin él la música electrónica no habría llegado a las cotas que ha alcanzado.

Con un sintetizado conseguimos construir los sonidos a nuestro gusto, pudiendo de esta manera reproducir el sonido de instrumentos de música (piano, guitarra, órgano, flauta, etc.), o dotar a nuestro teclado de los sonidos representativos de la más avanzada música tecno.

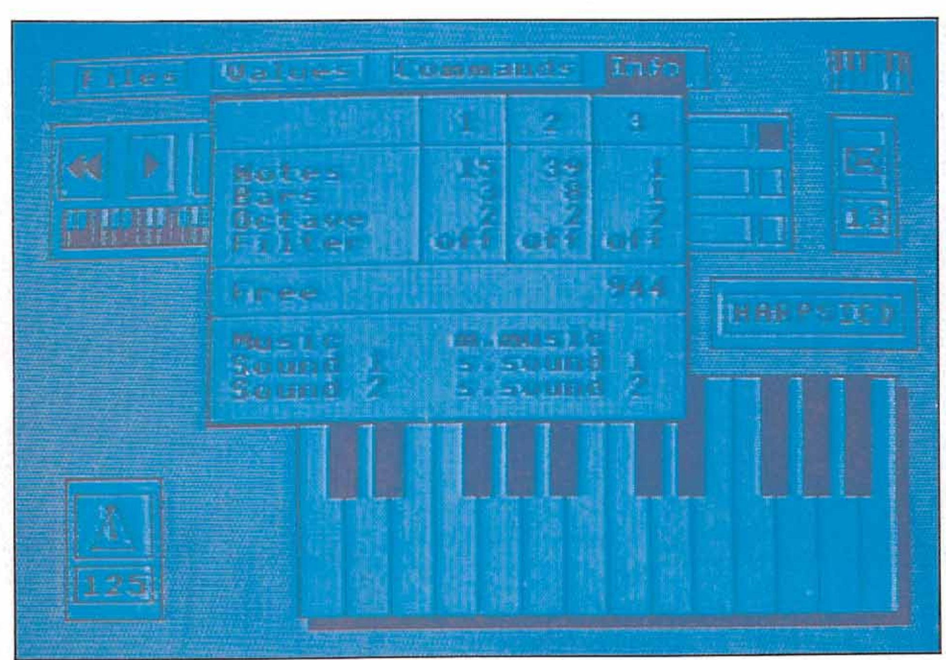
La síntesis de sonido, consiste en el diseño geométrico de la forma que va a tener nuestra onda de sonido en función del tiempo de emisión (envolvente sonora). Para conseguir esto, podemos construir nuestra envolvente con los valores que definen el ataque, la caída y el sostenido de la misma. Una vez conseguidos, los podemos añadir efectos de eco, reverberación, filtros sonoros, resonancia, ruido y demás factores que integran el sonido electrónico.

Ya obtenido nuestro sonido, nos serviremos del secuenciador para utilizarlo en nuestro teclado.

El secuenciador define las características de la música que vamos a ejectuar en nuestras composiciones. Mediante él sabemos qué características afectan a cada voz de las tres que podemos utilizar, y además, podemos controlar el volumen de esa voz, la altura tonal de la misma, y seleccionar el tipo de onda al que queremos que se ajuste nuestro sonido. De esta manera, gracias al secuenciador, podemos utilizar el sonido que hemos fabricado en el sintetizador y usarlo en el teclado de nuestro ordenador, creando música.

El programa contiene 15 sonidos sintetizados que podemos utilizar directamente, si queremos crear los nuestros propios, solamente tenemos que asignarles un número entre los 15 para que puedan ser introducidos en el secuenciador.

Utensilios y Cachivaches



Los menús de uso del sintetizador nos permiten: registrar sonidos, cambiar sonidos de un número de secuencia a otro, borrar ciertos números de envolvente y demás opciones que facilitan el manejo de las envolventes creadas.

Nos encontramos, sin duda, ante un programa de un valor incalculable para los amantes de la música, ya sea clásica o la más actual música electrónica. La completísima gama de posibilidades y el hecho de relacionar la música escrita con el sonido generado, hacen de él una herramienta de gran utilidad para todo aquél al que le interese la música o el solfeo.

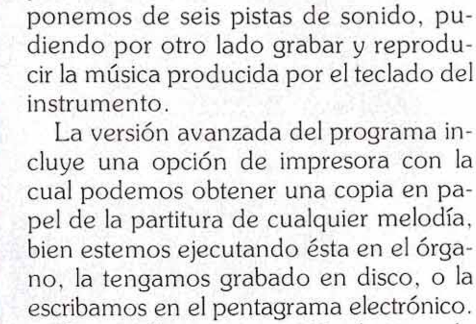
Pero por si esto no fuera suficiente, existe una versión muchísimo más potente del programa, The Advanced Music System, con la cual nuestro ordenador se transforma en una auténtica máquina de tratamiento del sonido.

Esta nueva versión, además de contener todas las opciones de la anterior, está especialmente orientada a la utilización de un MIDI con el ordenador.

El MIDI es un dispositivo que sirve de interface entre nuestra máquina y un órgano electrónico (también se pueden conectar cualquier tipo de instrumentos electrónicos), mediante el cual los dos quedan unidos por una vía que transforma la música producida por el órgano en data inteligible para el ordenador.

De esta forma vía MIDI podemos tratar el sonido de un teclado electrónico, alterándolo





con el ordenador, haciendo de éste un potentísimo sintetizador y sistema de experimentación sonora. Gracias a él disponemos de seis pistas de sonido, pudiendo por otro lado grabar y reproducir la música producida por el teclado del instrumento.

La versión avanzada del programa incluye una opción de impresora con la cual podemos obtener una copia en papel de la partitura de cualquier melodía, bien estemos ejecutando ésta en el órgano, la tengamos grabado en disco, o la escribamos en el pentagrama electrónico.

Como última innovación hemos de nombrar el LINKER, éste constituye un módulo del programa, con el cual podemos encadenar hasta 26 archivos distintos de música, consiguiendo que sean reproducidos como una única pieza musical. Con él no hay problemas de memoria cuando se trata de temas musicales largos, solamente tenemos que dividirlos en trozos que tengan cabida en la memoria, y reproducir luego la melodía completa uniendo éstos con el linker.

Si la versión 1 de The Music System, nos dejó gratamente sorprendidos por su completo tratamiento de todos los factores que constituyen la música por ordenador, tenemos que decir que esta versión avanzada es para verdaderos profesionales en la materia. Son dos programas realizados con una técnica totalmente gráfica, gracias a la cual el uso del elevado número de opciones, se realiza con una facilidad y sencillez asombrosas.

Programas como éste, son una buena muestra del software de vanguardia, el cual está basado en la técnica iniciada por el APPLE MCINTOSH, haciendo la informática fácil gracias al uso de los famosos ICONOS.

Sólo nos queda reseñar el único punto negro que limita el número de usuarios de The Music System: el manual en inglés, un libro en el cual vienen incluidas las instrucciones de las dos versiones, con una extensión de 47 páginas para el programa básico y 94 para la versión avanzada, por lo cual los que no estén muy duchos en la traducción del inglés, no podrán sacarle casi partido a una obra de software tan completa y valiosa para el mundo musical y del sonido.

TURBO CARGADOR



ENFAIBERICA
Balandro, 39 Bis. 2.° B
28042 Madrid
Tel. 742 18 92
7.400 ptas.

Este potente periférico nos permite dotar a nuestro ordenador de funciones antes inimaginables para cualquier usuario y además carga dicho programa a una velocidad cinco veces superior a la del disco.

En realidad consiste en un TOLKIT bastante completo compuesto por ocho nuevos comandos que amplían notablemente el abanico de posibilidades del Commodore. Vamos a verlos:

HELP: nos indica mediante esta palabra que el ordenador a detectado alguna irregularidad o bien que ha sido interrumpido un programa.

AUTO (PASO START): consiste en un numerador que actúa de modo completamente automático. Al introducir nuevas líneas en un programa generará nuevos números de líneas. Así, por ejemplo, si decimos AUTO 10,5 el ordenador procederá a asignar números de líneas a partir de la línea 1Ø de 5 en 5. Por tanto, las siguientes serían 15, 2Ø, 25... y así sucesivamente hasta el final del programa. Si no se indicara ningún número el programa empezaría a asignar líneas desde la 1ØØ con pasos de 10 en 10.

TRACE (START): este comando indica, en la parte derecha de la pantalla, el número de línea de programa con el que se está trabajando. Si indicamos, por ejemplo, TRACE 1ØØ el programa comenzará con la línea 1ØØ.

RENUM (PASO START): esta opción nos permite RENUMERAR cualquier programa por muy enrevesado que éste sea y además cambia también los GOTO, GOSUB, ON... GOTO/GOSUB y THEN adaptándolos a las nuevas necesidades de renumeración.

DEL (FIN STAR): tiene una síntaxis muy parecida al LIST y nos permite borrar un bloque de líneas de programas especificando la primera y la última. Del 100-200 borrará la parte del programa comprendida entre las líneas 1ØØ y 2ØØ



— FIND (EXPRESION): es un comando muy potente y bastante útil. Con él podemos buscar cualquier expresión que especifiquemos en el programa:

— FIND «HELLO» buscaría el lugar donde se encuentre dicha palabra.

— FIND PRINT buscaría el comando PRINT.

— FIND A$ buscaría la cadena A$.

DUMP: se utiliza para registrar todas las variables y campos que hasta ese momento fueron utilizadas por el comando RUN.

UNNEW: actúa igual que ordenadores más potentes, regenerando aquellos programas que previamente fueron destruidos con NEW y recuperándolos.

REPEAT: conecta y desconecta la repetición de todas las teclas.

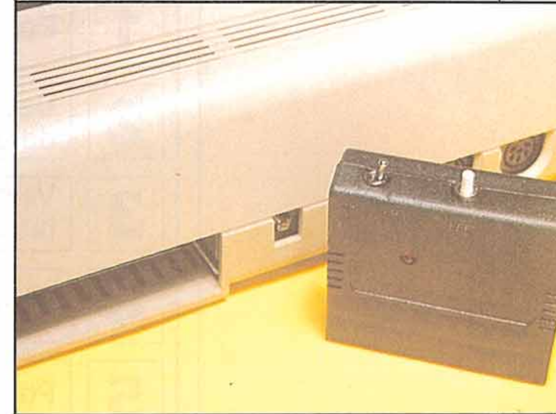
COPY (DEVICE, DEVICE): copia a una o dos 1541 DRIVES. Por ejemplo, COPY 8, 9 copiaría de DEVICE 8 hacia DEVICE 9 y COPY lo haría de la dirección standard =8 a la dirección standar =8.

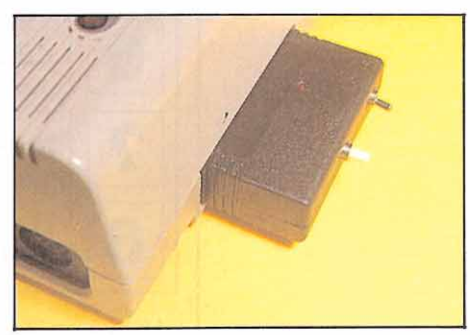
DEVICE: cambia el DEVICE-NUMERO de una 1541 DRIVES a en DEVICE-NUMERO 9.

BEEP: deja que suene un sonido BEEP cada vez que pulsemos una tecla, sea cual sea ésta. Puede desconectarse con RUN/STOP-RESTORE

HEX: convierte un número decimal en uno hexadecimal.

DEC: es la función contraria. Convierte un número hexadecimal en uno decimal.





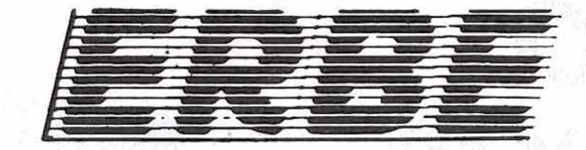
COLOR: cambia el color del fondo de la pantalla y el del contorno de ésta. Podemos utilizar colores del 1 al 15.

KILL: desconecta el DISK SPEEDLOADER volviendo al sistema operativo normal. Actúa a modo de reset. Si hacemos SYS 49228 volveremos a ponerlo en funcionamiento.

SKEY: tiene adicionalmente 16 comandos que se pueden utilizar con las teclas de función de arranque o 26 llaves-BASIC si lo hacemos con las teclas de la A a la Z. Para desactivarlo se utiliza KEYOFF.

Además de todo esto, el Turbo Cargador incorpora también nuevos comandos para disco que dotan al sistema de muchas más posibilidades.

¡PROGRAMADORES!



OS PROGRAMA UN ATRACTIVO FUTURO

1	Ponte en contacto con nosotros
2	Desarrolla tus ideas con nuestro equipo de expertos
3	Ve como tu proyecto sale al mercado con una buena presentación y una gran promoción.
4	Ve como sube en las listas
5	Ponte cómodo
6	¡Elige tu Porsche!
7	Reserva tus vacaciones en Hawai
8	Busca un asesor para hacer tus declaraciones de Hacienda

Ahora en serio... cuando se trata de desarrollar y promocionar Software para Spectrum, Commodore, Amstrad o MSX no hay nadie mejor ni con mayor experiencia que ERBE. Tanto si tienes algún juego acabado, ideas en desarrollo o simplemente gran habilidad para programar o crear gráficos, ponte en contacto hoy mismo con ERBE.

Podría ser tu primer paso hacia un futuro muy atractivo.



SANTA ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID
TEL. (91) 447 34 10

CODIGO SECRETO



JET SET WILLY II

He aquí un cargador para el Jet Set Willy II, que no sólo os permite tener vidas infinitas, sino que además, permite decir en qué habitación queréis empezar y cuántos objetos han de ser necesarios para terminar el juego.

```
10 CLEAR 64999
2Ø INPUT "¿CON CUANTOS OBJETOS SE TERMINA EL JUEGO? (1-15Ø)", obj
3Ø INPUT "HABITACION EN QUE QUIERES EMPEZAR (1-132)", hab
4Ø FOR n=65ØØØ TO 65Ø47: READ a: POKE n, a: NEXT n
5Ø PAPER O: INK O: BORDER O: CLS
6Ø RANDOMIZE USR 65ØØØ
7Ø DATA 221, 33, Ø, 64, 17, 56, 185, 62, 255, 55, 2Ø5, 86, 5, 243, 48, 24Ø
8Ø DATA 33, 6, 254, 17, 197, 1ØØ, 1, 59, Ø, 237, 176, 195, Ø, 95
9Ø DATA 62, 255, 5Ø, 67, 117
1ØØ DATA 62, obj, 5Ø, 126, 135
11Ø DATA 62, hab, 5Ø, 75, 117
12Ø DATA 195, Ø, 112
```

A. F. de Castillo
Barcelona

FAIRLIGHT

Cuando consigáis entrar en la pantalla de arriba (del libro de la luz), colocaros a los pies, por la parte derecha de la estatua y saltar en dirección SO, teniendo en cuenta que el norte es arriba de la pantalla, y veréis, que además de caerse la estatua al suelo, caerá una baldosa, por donde podremos acceder a la pantalla donde se encuentra el libro de la luz.

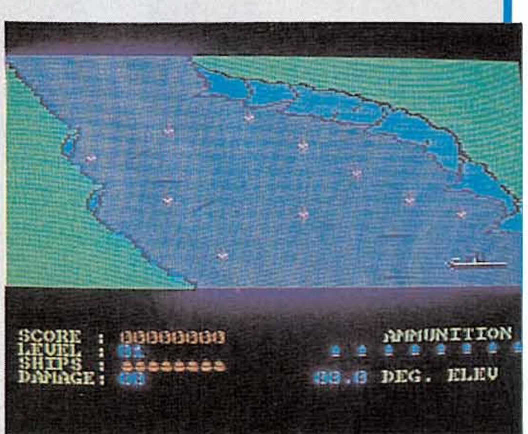
Para hacer que desaparezca el fantasma del puente para el resto del juego, no tenéis más que dirigiros hacia el puente, con el pergamino preparado para usarlo. Y cuando os vaya a tirar, saltar y así os ahorraréis un poco de energía. Después se tirará encima y será cuando tendréis que usar el pergamino, con el cual volveréis a la pantalla de la puerta principal. Así podréis ver cómo el fantasma llega al fondo y desaparece hasta conseguir el final de esta partida.

SABOTEUR

En el juego Saboteur, en las pantallas 5Ø y 61, que hay marcadas en el mapa de la revista N.º 10 de MICROMANIA, siempre podréis encontrar una bomba a vuestra disposición.

A. F. de Castillo
Barcelona

BEACH HEAD



En el caso de que no sepáis matar a los barcos que aparecen después de los aviones, esto os servirá de ayuda. Dirigir el cañón hacia el barco que queráis hundir. Dispararle y esperar a que os den el resultado (un mensaje encima de la puntuación). Pulsar la tecla de Pausa y mirar si el resultado es TOO SHORT (demasiado corto), o si es TOO LONG (demasiado largo). Si es Short aumentar 0,5 grados por cada 100 metros de corto que se haya quedado en el disparo. Si por el contrario es Long, disminuir. Los hundiréis en un santiamén.

Juan Pablo Fuentes
Logroño

RIVER RESCUE

Para conseguir traspasar con éxito nueve científicos a cada lado del río, con la consiguiente bonificación de 10.000 puntos, nos bastará con coger a tres o cuatro de éstos (científicos) y pulsar en cualquier momento las teclas Ø y R (Rives Rescue). El juego parece que empieza de nuevo, pero conservamos a los científicos. Así, repitiendo la operación hasta conseguir los nueve disponibles, lograremos el bonus.

Juan Manuel Espejo Vitoria
Carlos Porta Presas
(Sandreu Barca) Barcelona

PROFANATION

El motivo de mi carta es participar en la sección de Código Secreto, aportando dos interesantes trucos para los poseedores del programa "Profanation", de carga normal, que nos darán unas sustanciales ventajas a la hora de jugar:

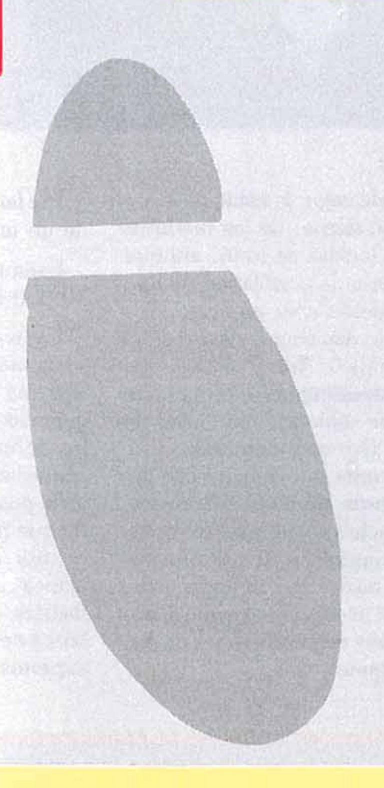
POKE 47693,Ø Para Vidas Infinitas.
POKE 47672,2Ø1 Inmune a los Enemigos.

Jose Antonio Santa Cruz
Matín
Valladolid

CAMELOT WARRIORS

Os envío un truco para poder completar el juego, con sólo apretar cinco teclas. Este truco consiste en lo siguiente: Nada más empezar, matad al bicho que os incordia, después sólo falta pulsar las teclas: 4-5-0-8-9 a la vez; veréis vuestros sueños realizados, en este caso lo contrario, colmados en el final del juego.

José María Oviaño
Valencia





WEST BANK

Una vez hayas disparado contra alguien, seguir disparando rápidamente; esto hará que las puertas se abran y se cierren más lentamente, dejándonos tiempo para decidir qué hacer con el nuevo personaje que aparezca (este nuevo personaje aparece casi desde el principio).

Alex Almonacid-Lessmann
Colonia R. F. A.

PYJAMARAMA

Este poke es para las vidas infinitas de dicho programa. Tras lo típico (Merge, Edit, antes de Rand Usr) hay que pokear la dirección 48658 con el código Ø.

Alex Almonacid-Lessmann
Colonia R. F. A.

BE'S QUEST FOR TIRES

Este juego arcade en principio no parece bastante difícil, pero puede complicarse en alguna fase:

En la fase en la cual aparecen los pollos sumergiéndose y en la otra punta o bien la troglodita con la estaca o la sorpresa con muelle, lo único que tenéis que hacer es esperar a que el primer pollo se sumerja y salga cuatro veces. Cuando hayáis realizado esta operación, y vayan saliendo tranquilamente los pollos, no os preocupéis porque ni la troglodita ni la sorpresa os matarán.

Javier Díaz Soto
Madrid

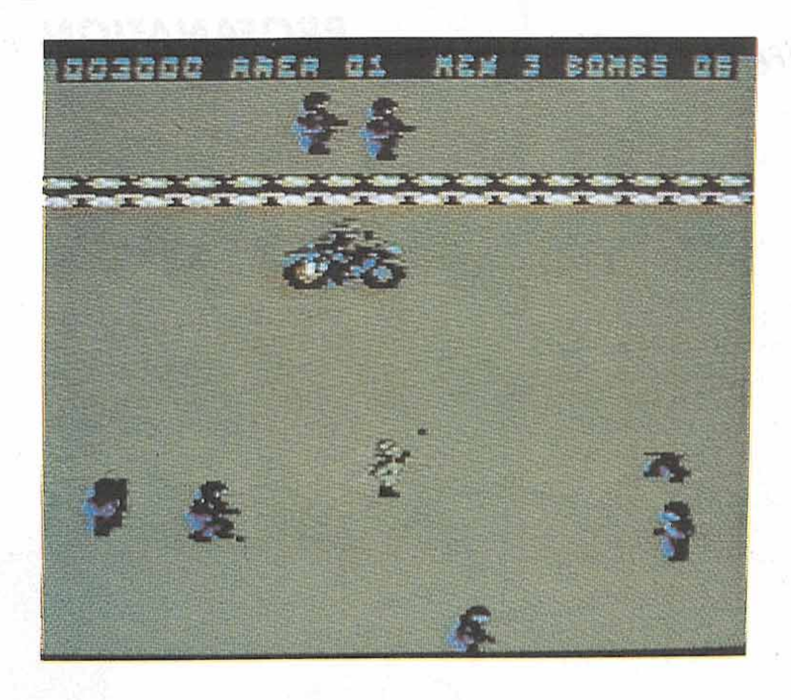




AMSTRAD

COMANDO

Aquella mañana cuando el coronel Alfonso Pega recibió una llamada de protocolo-presidencia que asignaba a su departamento de Boinas «La Calva» una arriesgada misión, no pudo por menos que estremecerse ante tan inusitado hecho.



Uno de sus mejores hombres tendría que adentrarse en el campamento surcoreano más protegido de toda Asia y parte de la conchinchina. No podía creerlo y llegó incluso a pensar que se trataba en realidad de una llamada de Pedro Ruiz.

Ah, ah, ah, ah, uh, exclamó, para ver si de este modo despertaba del profundo letargo pseudoinconsciente que le había producido la estrepitosa y pirotécnica noticia anunciada a bombo y platillo a través del hilo telefónico.

Tras unos segundos de sana duda reaccionó y llamó a uno de sus mejores hombres, Armando el Comando. Este entró ceremonioso en su despacho con su recia disciplina de costumbre y quedó sorprendido ante la inusitada amabilidad de su superior, que si un puro por aquí, que si una palmadita por allí, y así de golpe y porrazo le soltó la noticia: él era el elegido.

Armando quedó atónito, sin habla, lleno de congoja y muy próximo al desmayo. El coronel, que se dio cuenta de su delicada situación, decidió darle valor, le habló de la importancia de ser un heroe, de las medallas que iba a recibir e incluso se trató, aunque eso sí muy de pasada, la posibilidad de una futura subida de sueldo a su regreso.

Y así, sin pensarlo dos veces, Armando el Comando puso rumbo a Asia y se arrojó en paracaídas a un campamento enemigo plagado de millones de soldados con ansias de merendarse algún que otro comando.

Casi sin darse cuanta se vio metido de lleno en el combate; tiros, bombas, cañonazos, golpes, patadas, cuchillos y vehículos blindados pululaban alrededor de su persona como las abejas en la miel. Pasaron horas, días, meses y todo seguía exactamente igual, él disparando y los demás respondiendo con generosidad desbordante.

Por fin, un día, diez años después, llegó tarde un telegrama urgente que decía:

Enemigos eliminados 900.000. Recorridos 10.000 Km. Cerca del Objetivo.

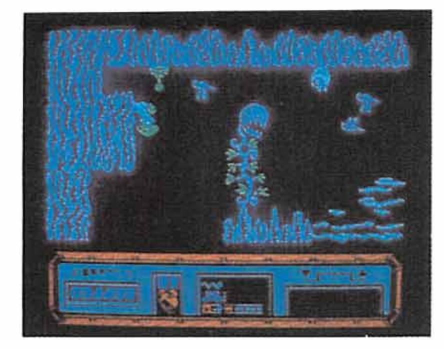
La aventura parecía llegar a su fin. Pero nada más lejos de la realidad, ese mismo telegrama continuó llegando durante los siguientes treinta años. Y ya nunca más se supo de nuestro amigo Armando. Al final le concedieron una medalla póstuma y a su mujer le pusieron un estanco, pero dice la leyenda que hay quien le ha vuelto a ver corriendo por aquel campamento, con su barba blanca casi hasta el suelo y armado hasta los dientes, continuando su lucha particular en busca de un objetivo, que a juicio de muchos expertos, no tiene final. Pobre Armando.



CARGADOR

```
10 REM  ** COMMANDO **
20 REM  **************
30 MODE 1:MEMORY &5BFF
40 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)":A$
:IF UPPER$(A$)<>"S" THEN A=1
50 INPUT "ROMPER AREA CUANDO TE MAT
EN (S/N)":A$:IF UPPER$(A$)<>"S" THE
N B=1
60 MODE 1
70 LOCATE 8,1:PRINT "INSERTA CINTA
ORIGINAL":LOCATE 10,2:PRINT "Y PULS
A UNA TECLA"
80 WHILE INKEY$="":WEND
90 LOAD"!"
100 FOR N=&5D4B TO &5D66
110 READ C:POKE N,C
120 NEXT
130 IF A=1 THEN POKE &5D56,0
140 IF B=1 THEN POKE &5D63,0
150 CALL &5D4B
160 DATA 33,84,93,34,21,93,195,0,92
,33,59,7,54,0,35,54,0,35,54,0,62,24
,50,31,7,195,30,1
```





AMSTRAD

STARQUAKE

Abel RUIZ.

Un mundo lleno de infinitos paisajes está a punto de explotar por culpa de sus habitantes que, en un ataque de locura producido por una fuga de gas, han introducido distintos objetos en el núcleo del reactor nuclear.

Nuestra misión consiste, como habréis adivinado, en ir recogiendo los distintos objetos por todo el planeta, y posteriormente llevarlos hasta el núcleo de uranio que está a punto de explotar, para sustituirlos por los que no funcionan antes de que explote.

Para ayudarnos a recorrer este gigantesco planeta, disponemos de unos teletransportadores, que al introducirnos nos pedirán un código, que es el nombre de la sección del planeta donde deseamos trasladarnos.

Otro de los objetos imprescindible para recorrer el planeta con total libertad es la tarjeta de crédito, con la que conseguiremos atravesar los pasajes destinados a la seguridad. Esta tarjeta también nos permite realizar otra función como es la de poder intercambiar las pirámides de Keops por cualquiera de cinco objetos que el ordenador nos ofrece al recoger una de ellas.

También es muy importante recoger la llave maestra, pues nos permitirá introducirnos en zonas restringidas de circulación.

Entre los objetos que nos serán de utilidad para la repareción de la central nuclear, se encuentran el paraguas, la bombilla, el disket, el transistor, etc., pero no siempre serán éstos los necesarios para repararlo.

Como nuestra misión es ardua y delicada, en el juego encontraremos joysticks que nos darán una vida extra.

El planeta está dividido en distintas zonas claramente diferenciadas, en total 15, que podéis compararlas con las sinónimas del Spectrum publicadas en el mapa del Especial Mapas y Pokes, que son las siguientes:

SPECTRUM	AMSTRAD
VEROX	VOREX
TULSA	TALIS
RAMIX	RALIQ
ASOIC	ASCIO
DELTA	DULON
QUAKE	QUORE
ALGOL	ANGLE
EXIAL	ELIXA
KYZIA	KRYZL
ULTRA	UPAZZ
IRAGE	INDOL



CARGADOR

```
10 a=&A44E
20 c=0
30 FOR d=1 TO 10
40 READ b:POKE a,b
50 c=c+b:a=a+1
60 NEXT d
70 READ h:IF h<>c THEN PRINT "error en datas?":STOP
80 IF a<&A44E+420 THEN GOTO 20
90 PRINT "O.K."
100 DATA &01,&00,&00,&cd,&38,&bc,&3e,&ff,&cd,&6b,1079
110 DATA &bc,&01,&00,&00,&af,&cd,&32,&bc,&01,&06,814
120 DATA &06,&3e,&01,&cd,&32,&bc,&01,&17,&17,&3e,621
130 DATA &02,&cd,&32,&bc,&01,&1a,&1a,&3e,&03,&cd,768
140 DATA &32,&bc,&3e,&02,&cd,&0e,&bc,&21,&e4,&a4,1134
150 DATA &cd,&b5,&a4,&cd,&bf,&a4,&32,&84,&a5,&21,1490
160 DATA &fe,&a4,&cd,&b5,&a4,&cd,&bf,&a4,&32,&85,1711
170 DATA &a5,&21,&25,&a5,&cd,&b5,&a4,&cd,&bf,&a4,1510
180 DATA &32,&86,&a5,&fe,&53,&c2,&88,&a5,&21,&3c,1274
190 DATA &a5,&cd,&b5,&a4,&cd,&bf,&a4,&32,&87,&a5,1625
200 DATA &c3,&88,&a5,&7e,&fe,&ff,&c8,&cd,&5a,&bb,1813
210 DATA &23,&18,&f6,&cd,&18,&bb,&fe,&53,&28,&15,1119
220 DATA &fe,&73,&28,&11,&fe,&4e,&28,&04,&fe,&6e,1166
230 DATA &20,&ed,&21,&7e,&a5,&cd,&b5,&a4,&3e,&4e,1283
240 DATA &c9,&21,&78,&a5,&cd,&b5,&a4,&3e,&53,&c9,1415
250 DATA &4a,&75,&65,&67,&6f,&20,&73,&69,&6e,&20,900
260 DATA &65,&6e,&65,&6d,&69,&67,&6f,&73,&20,&28,927
270 DATA &53,&2f,&4e,&29,&20,&ff,&41,&70,&61,&67,913
280 DATA &61,&72,&20,&6c,&61,&73,&20,&64,&65,&73,911
290 DATA &63,&61,&72,&67,&61,&73,&20,&65,&6c,&65,967
300 DATA &63,&74,&72,&69,&63,&61,&73,&20,&28,&53,900
310 DATA &2f,&4e,&29,&20,&ff,&56,&69,&64,&61,&73,956
320 DATA &20,&69,&6e,&66,&69,&6e,&69,&74,&61,&73,997
330 DATA &20,&28,&53,&2f,&4e,&29,&20,&ff,&4a,&75,799
340 DATA &65,&67,&6f,&20,&6c,&65,&6e,&74,&6f,&20,925
350 DATA &28,&53,&2f,&4e,&29,&20,&ff,&2a,&2a,&20,692
360 DATA &50,&4f,&4e,&20,&4c,&41,&20,&43,&49,&4e,660
370 DATA &54,&41,&20,&4f,&52,&49,&47,&49,&4e,&41,702
380 DATA &4c,&20,&59,&20,&50,&55,&4c,&53,&41,&20,650
390 DATA &50,&4c,&41,&59,&20,&2a,&2a,&ff,&3c,&53,824
400 DATA &3e,&0a,&0d,&ff,&3c,&4e,&3e,&0a,&0d,&ff,818
410 DATA &00,&00,&00,&00,&3e,&01,&cd,&0e,&bc,&21,503
420 DATA &4f,&a5,&cd,&b5,&a4,&06,&05,&21,&e9,&a5,1236
430 DATA &11,&00,&c0,&cd,&77,&bc,&21,&a2,&a2,&cd,1283
440 DATA &83,&bc,&cd,&7a,&bc,&21,&b5,&a5,&22,&d2,1457
450 DATA &a2,&3e,&01,&cd,&0e,&bc,&c3,&a2,&a2,&f5,1396
460 DATA &3a,&84,&a5,&fe,&53,&20,&05,&3e,&c3,&32,1036
470 DATA &10,&11,&3a,&85,&a5,&fe,&53,&20,&05,&3e,825
480 DATA &c9,&32,&af,&15,&3a,&86,&a5,&fe,&53,&20,1173
490 DATA &10,&af,&32,&f6,&1c,&3a,&87,&a5,&fe,&53,1210
500 DATA &20,&05,&3e,&34,&32,&69,&12,&f1,&c3,&66,862
510 DATA &a5,&54,&4c,&4f,&41,&44,&00,&00,&00,&00,537
```

OKTUP	OPTIK
SONIA	SNODY
AMIGA	ZODIA
AMAHA	AMBOR

Para hacer más fácil la misión hemos preparado un cargador que esperamos facilite el acabar el juego.

Una vez terminada la carga de las DATAS introducir en el ordenador CALL&A44E.

CARGADOR STARQUAKE COMMODORE



Para utilizar el cargador sólo tenemos que teclear el programa basic que adjuntamos a continuación, y grabarlo en un cassette, después procederemos a la carga pulsando RUN/STOP y SHITF una vez se haya cargado el programa nos realizará unas preguntas a las que debemos contestar S o N.

Cuando hayamos contestado a todas las preguntas procederemos a introducir el programa original, y pulsaremos la tecla SHITF.

Un consejo por necesidades de programación. Cuando estemos jugando, debemos procurar no recoger ninguna vida extra, ya que este proceso nos restará una vida en lugar de añadirla.

```
10 REM CARGADOR STARQUAKE
12 REM FVC PARA MICROMANIA
20 A=A+1:ONAGOTO30,60
30 POKE56,12:CLR:A=1
40 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$
42 INPUT"BICHOS INACTIVOS (S/N)";B$
44 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";E$
46 INPUT"ELEVADOR INFINITO (S/N)";L$
48 INPUT"DISPARO INFINITO (S/N)";D$
50 FORT=272TO311:READP:POKET,P:S=S+P:NEXT
51 IFS<>4346THENPRINT"ERROR EN LOS DATA!!":STOP
52 POKE816,16:POKE817,1
54 PRINT"COLOCA LA CINTA DEL STARQUAKE Y PULSA":PRINT"SHIFT":WAIT653,1
56 LOAD
60 IFV$="S"THENPOKE12247,36
62 IFB$="S"THENPOKE5193,44
64 IFE$="S"THENPOKE5604,165
65 IFE$="S"THENPOKE19619,165
66 IFL$="S"THENPOKE19167,0
68 IFD$="S"THENPOKE9565,0
70 SYS3075
80 DATA 32,165,244,169,104,141,222,2,169,1,141,223,2,32,167,2.169,234,141,180
90 DATA 3,141,183,3,32,81,3,32,132,255,32,168,229,169,0,24,96,70,86,67
```



Si estás interesado en colaborar con nosotros y tienes alguna rutina, algún programa o algún juego en código máquina para cualquiera de los siguientes ordenadores:

Spectrum
Amstrad
Commodore
MSX

Puedes mandarlo a:

HOBBY PRESS
REVISTA MICROMANIA
CARRETERA DE IRUN KM 12,400
MADRID 28049

Indicando en el sobre **referencia: rutinas** y poniéndonos teléfono de contacto.

Todos los programas o rutinas deberán ir acompañados de las correspondientes instrucciones que deberán ser lo más extensas y claras posibles.

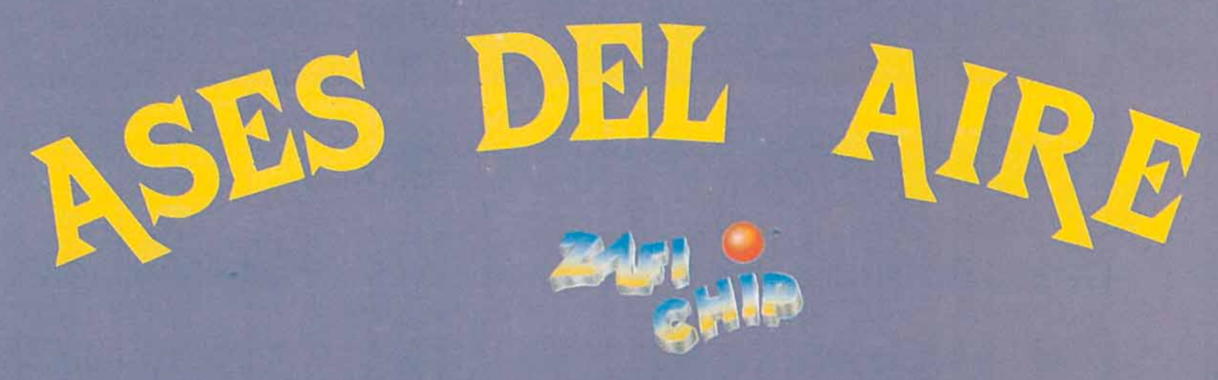
PREMIADOS DEL CONCURSO «PASATIEMPOS» DE MICROMANIA N.º 13

MOTOCICLETA DERBI

Pedro Mesa Moreno. C/ Cuesta de Santa María, N.º 4. Fregenal de la Sierra (Badajoz). Tfno: (924) 70 08 55.

RADIO-CASSETTE SONY

Eduardo Lozano de Diego. C/ Valderribas, N.º 41, 7.º. 28007 Madrid. Tfno: 252 35 83.



En las batallas aéreas sólo los mejores sobreviven.



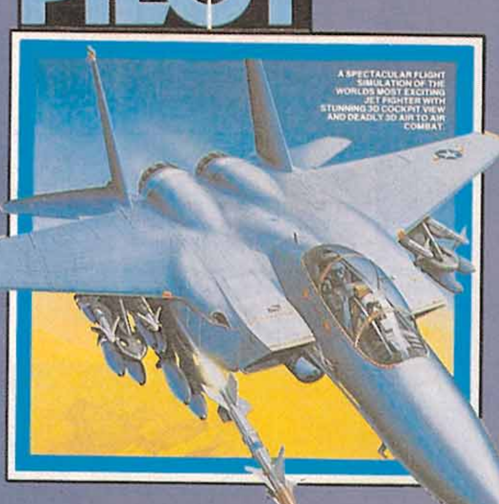
Amstrad Spectrum Amstrad Disk





Spectrum
Amstrad
Amstrad Disk





Spectrum
Commodore
Amstrad
Amstrad Disk

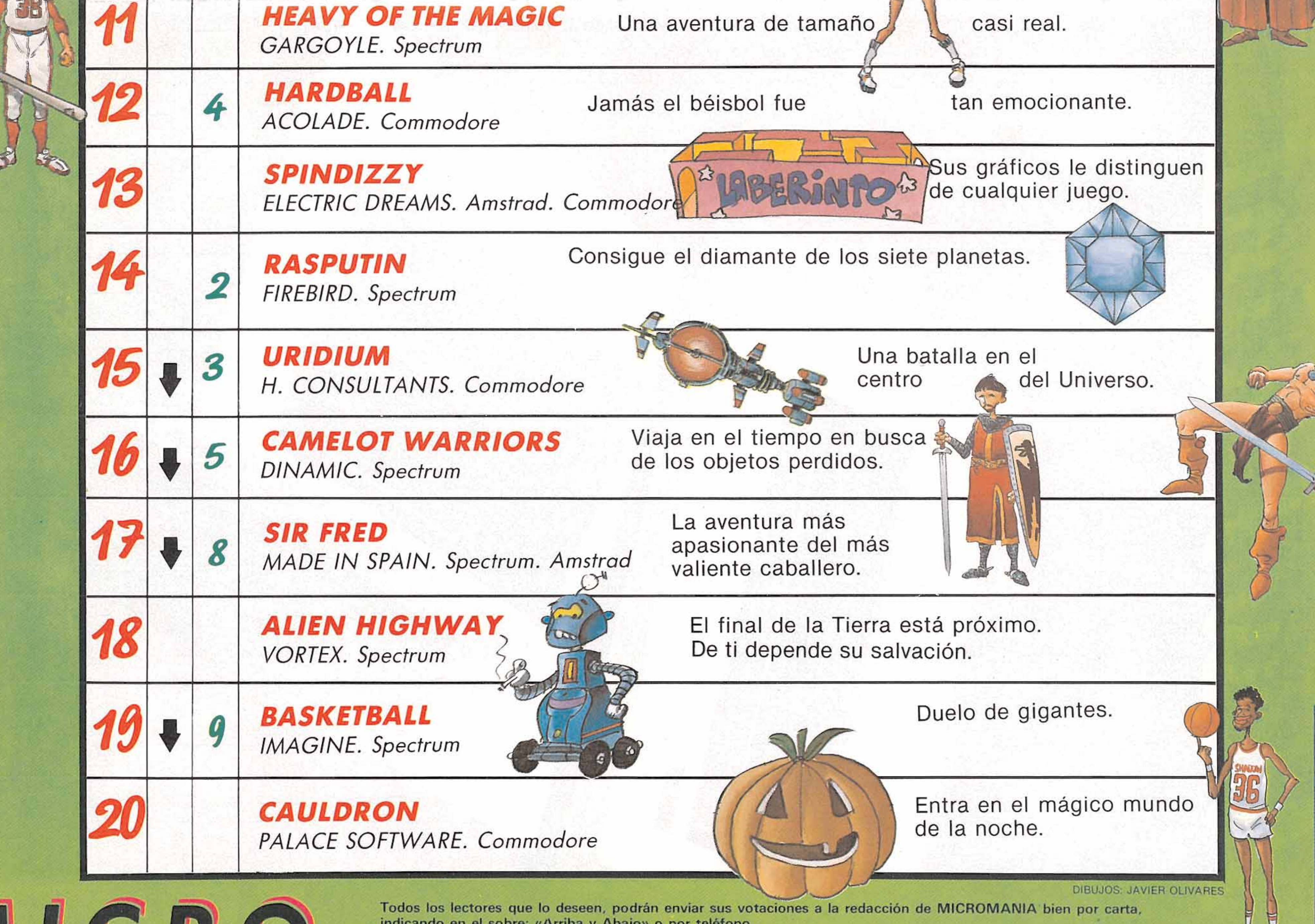
Editado, fabricado y distribuido en España bajo la garantía Zafiro. Todos los derechos reservados



ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141. 28046 Madrid
Tel 459 30 04. Tel. Barna. 209 33 65. Télex: 22690 ZAFIR E

Arriba y abajo

ESTE MES	ULTIMO MES	MESES PERM.		
1	↑	2	**PENTAGRAM** *ULTIMATE. Spectrum*	Continúa la aventura.
2			**BATMAN** *OCEAN. Spectrum*	El personaje más popular del cómic, ahora también en el ordenador.
3	↓	3	**GREEN BERET** *IMAGINE. Spectrum*	Una auténtica misión suicida.
4	↓	5	**WINTER GAMES** *EPIX. Spectrum. Commodore*	La sede de los juegos de invierno es un ordenador.
5	↓	4	**MOVIE** *IMAGINE. Spectrum*	Conviértete en el detective más famoso del mundo.
6	↓	2	**THE WAY OF THE TIGER** *H. CONSULTANTS. Spectrum. Amstrad. Commodore*	Combate en Oriente.
7	↓	4	**SWEEVO'S WORLD** *GARGOYLE. Spectrum. Amstrad*	El extraño mundo del robot Sweevo.
8	↓	2	**CYBERUN** *ULTIMATE. Spectrum*	Aventura en el planeta lejano.
9			**QUAZATRON** *M. CONSULTANTS. Spectrum*	Salva a la humanidad del exterminio.
10	↓	4	**PING PONG** *IMAGINE. Spectrum. Amstrad. Commodore*	Punto de revés.



11			**HEAVY OF THE MAGIC** *GARGOYLE. Spectrum*	Una aventura de tamaño casi real.
12		4	**HARDBALL** *ACOLADE. Commodore*	Jamás el béisbol fue tan emocionante.
13			**SPINDIZZY** *ELECTRIC DREAMS. Amstrad. Commodore*	Sus gráficos le distinguen de cualquier juego.
14		2	**RASPUTIN** *FIREBIRD. Spectrum*	Consigue el diamante de los siete planetas.
15	↓	3	**URIDIUM** *H. CONSULTANTS. Commodore*	Una batalla en el centro del Universo.
16	↓	5	**CAMELOT WARRIORS** *DINAMIC. Spectrum*	Viaja en el tiempo en busca de los objetos perdidos.
17	↓	8	**SIR FRED** *MADE IN SPAIN. Spectrum. Amstrad*	La aventura más apasionante del más valiente caballero.
18			**ALIEN HIGHWAY** *VORTEX. Spectrum*	El final de la Tierra está próximo. De ti depende su salvación.
19	↓	9	**BASKETBALL** *IMAGINE. Spectrum*	Duelo de gigantes.
20			**CAULDRON** *PALACE SOFTWARE. Commodore*	Entra en el mágico mundo de la noche.

DIBUJOS: JAVIER OLIVARES

MICRO Manía

Todos los lectores que lo deseen, podrán enviar sus votaciones a la redacción de MICROMANIA bien por carta, indicando en el sobre: «Arriba y Abajo» o por teléfono.

Cada lector podrá votar los que considere los diez mejores juegos en orden de preferencia. En la lista que nos sea enviada a esta redacción, deberá figurar: nombre de programa, compañía que lo ha hecho y el ordenador para que ha sido programado.

Las cartas deben dirigirse a la siguiente dirección: Ctra. Irún km 12.400, 28049 Madrid; los que deseen hacerlo por teléfono, deberán marcar el número (91) 734 70 12.

NewPrint

La personal más profesional

Amplia gama para que usted seleccione la impresora ideal para su micro.
Desde 80 col. y 80 cps. hasta 132 col. y 130 cps.



- ANT. CARRETERA DEL PRAT/PJE. DOLORES
TEL. (93) 336 33 62 TLX. 97760 DSIE-E
L'HOSPITALET DE LLOBREGAT (BARCELONA)

- INFANTA MERCEDES, 83
TELS. (91) 279 11 23 / 279 36 38
28020 MADRID

SOLO PARA TOP SECRET ADICTOS

AMSTRAD

BOMB JACK

Un demente sin escrúpulos ha maquinado el más retorcido y maquiavélico plan jamás concebido para pasárselo «bomba»: ha colocado en diferentes lugares turísticos del planeta una serie de cargas explosivas que acabarán con grandes monumentos si alguien muy avispado no logra impedir la explosión en masa.

Como es fácil de suponer ese avispado sujeto no es otro que tú mismo quien, con el «new look» de esta temporada te has convertido en el superfamoso ratón Jack. Este pequeño y volador roedor tendrá que recoger y desactivar las bombas antes de producirse el desastre.

EL JUEGO

— Las pirámides de Egipto, donde encontraremos, además, un excelente escenario para pasar las vacaciones y tomar el sol.

— El Partenón, el siguiente escenario que visitaremos.



— Los castillos alemanes en los Alpes que son, sin duda, una de las riquezas arquitectónicas del mundo.

— La inmensa ciudad de Tokio llena de edificios donde un mosquito para cruzarla necesita un mapa y una brújula.

— Y por último, las afueras de Los Angeles.

LOS OBJETOS

— La moneda con la letra P, convierte a nuestros enemigos en vulnerables e inocentes presas de nuestra ansia de puntos. Además de ésta hay otras monedas con distintas letras que nos harán aumentar nuestro marcador sustancialmente.

— Los astronautas. Caminando por las plataformas son fácilmente esquivados, pero al llegar al suelo se convierten en unos terribles enemigos de distintas formas como son los insectos o pequeños objetos voladores de forma circular muy difíciles de eludir.

— Los pájaros. Nuestros más importantes enemigos ya que sus movimientos son indefinibles, y su único objetivo es cortarnos el paso.

EL OBJETIVO DEL JUEGO

Como en cualquier otro juego del tipo ARCADE nuestro objetivo es conseguir el máximo de puntos posible. En cada uno de los escenarios encontramos 24 bombas, las cuales debemos recoger para conseguir acceder a una nueva pantalla.

Al terminar la serie de cinco escenarios, el juego vuelve a empezar, pero añadiendo nuevas plataformas que dificultan su recorrido.

CARGADOR

```
10 MODE 1:INPUT"Numero de vidas (1-255)
: ",a$:IF VAL(a$)<1 OR VAL(a$)>255 THEN
10 ELSE nv=VAL(a$)
20 LOCATE 1,2:INPUT "Vidas infinitas (S/
N) : ",a$:IF LEN(a$)<>1 THEN 20 ELSE a$=
UPPER$(a$):IF a$<>"S" AND a$<>"N" THEN 2
0 ELSE IF a$="S" THEN vi=1
30 LOCATE 1,3:INPUT"Jugar sin decorados
(S/N) : ",a$:IF LEN(a$)<>1 THEN 30 ELSE
a$=UPPER$(a$):IF a$<>"S" AND a$<>"N" THE
N 30 ELSE IF a$="S" THEN de=1
40 LOCATE 1,4:INPUT"Jugar sin plataforma
s (S/N) : ",a$:IF LEN(a$)<>1 THEN 40 ELS
E a$=UPPER$(a$):IF a$<>"S" AND a$<>"N" T
HEN 40 ELSE IF a$="S" THEN pl=1
50 MEMORY 5999:BORDER 0:CLS:FOR f=0 TO 1
5:INK f,0:NEXT f:MODE 0:LOAD "!bjscreen.
bin",49152:FOR f=0 TO 15:READ a:INK f,a:
NEXT f:LOAD "!bjcode.bin",6000
60 POKE &1800,nv:POKE &1811,nv:IF vi=1 T
HEN POKE &19FD,0
70 IF de=1 THEN POKE &19DF,0:POKE &19E0,
0:POKE &19E1,0
80 IF pl=1 THEN POKE &19E8,0:POKE &19E9,
0:POKE &19EA,0
90 CALL 6000
100 DATA 1,0,26,8,24,13,11,6,15,16,5,2,6
,3,20,10
```



ALIEN HIGHWAY

Texto: Ignacio MORENO
Pokes: Antonio GONZALEZ DE SANTOS

Desde el principio de la invasión alienígena nuestro pequeño robot computadora VORTON había dado muestras de un extraño comportamiento. Parecía distraído y distante como si sus sensibles circuitos positrónicos recogieran la tensión ambiental que la temida invasión provocaba.



La radio emitía sin interrupciones partes informativos tranquilizando a la población civil. Aseguraban que el ataque había sido controlado y que los últimos reductos extraterrestres estaban siendo eliminados por las fuerzas de las Naciones Unidas.

Procuramos que VORTON estuviera presente cuando radiaban estos mensajes de inminente victoria. Pero era inútil. Nada parecía tranquilizarle y teníamos que soportar con estoica paciencia que sirviera el café por encima de la cabeza, que quemara las tostadas del desayuno o que estuviera a punto de arruinarnos con un par de ecuaciones erróneas aplicadas a nuestra cuenta corriente.

Un día la radio dejó de sonar. Fue el día en que VORTON desapareció.

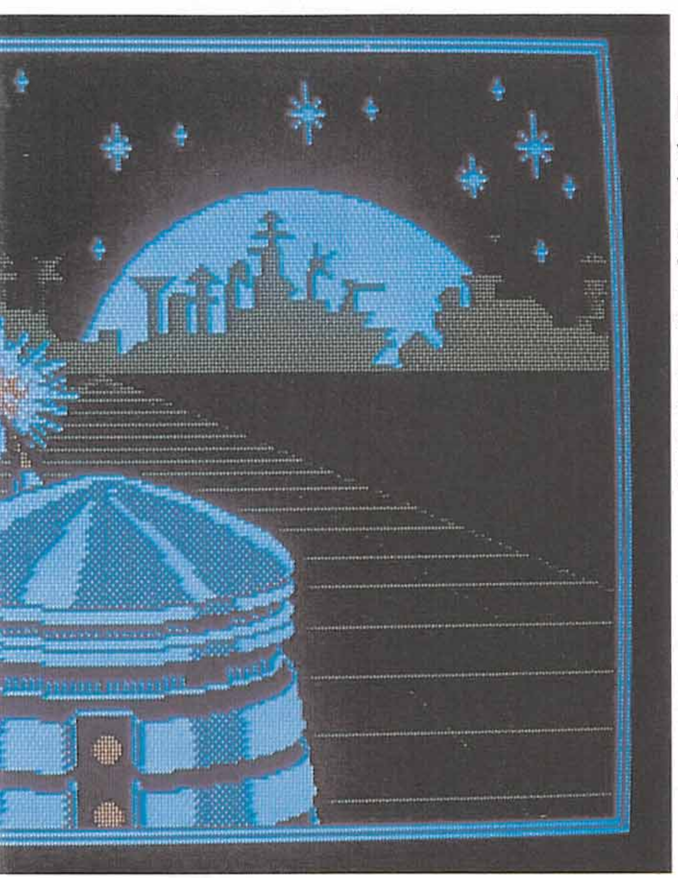
«VORTON tenía la costumbre de ausentarse a menudo, y volvía a aparecer cuando todo había terminado, como si la cosa no fuese con él»



LA HUIDA

No era la primera vez que VORTON se escapaba de casa. Ya en el primer conato de invasión alienígena, lo que se dio en llamar «HIGHWAY ENCOUNTER», el robot había pasado varios días fuera de casa, para reaparecer tras la victoria como si nada hubiera sucedido. Fue esa circunstancia la que nos llevó a solicitar de UST ROBOT la instalación en nuestro amigo de un circuito cerrado de televisión. Con él y desde una consola de la sala de comunicaciones, podíamos seguir todos sus movimientos. Había llegado la hora de comprobar su eficacia.

Apretamos el interrurptor y una luz roja centelleó durante unos instantes en la pantalla. El monitor parpadeó un par de veces y la



El largo viaje de VORTON y el TERRATRON salvarán al planeta de la terrible destrucción.

imagen quedó fijada. Lo que vimos nos dejó sin habla.

EL ARMA DEFINITIVA

El pequeño VORTON atravesaba en esos momentos las calles principales de Ciudad Central, la urbe que regía los destinos del planeta desde que se produjo la unión de las naciones bajo un solo gobierno. El panorama era desolador: edificios derruidos, señales de cruentos combates, máquinas e hierros retorcidos. Ciudad Central estaba en manos del enemigo.

VORTON enfiló el camino de la autopista empujando un extraño y pesado objeto. No podíamos distinguir bien su forma, apenas que se trataba de un objeto piramidal de sólida apariencia, así que solicitamos información al centro de datos. Al leer la respuesta en el monitor nos quedamos helados: era un TERRATRON, el arma definitiva, la última esperanza de salvación de la Tierra, y VORTON lo arrastraba como un niño a su pelota.

Un fogonazo súbito deslumbró durante unos segundos la pantalla del visor. Cuando recuperamos la visión vimos ante el robot un amasijo informe de metales requemados. La metálica voz de VORTON resonó en los auriculares.

—Lo siento. He sufrido un ataque suicida y mi sistema de control ha quedado averiado. Deben ustedes tomar el mando. Es la única esperanza que le queda al planeta.

Comenzábamos a sentirnos mal, muy mal. O mucho nos equivocábamos o la misión de VORTON era de máxima importancia. Y aquella condenada lata aventurera pretendía que la condujéramos con controles manuales. No tuvimos tiempo de negarnos porque ya su voz de grillo enjaulado comenzaba a dar instrucciones.

—Utilizar la tecla Q del teclado para avanzar; la A para detenerme. Corregir rumbo en giros de cuarenta y cinco grados con K y L, disparar con Z o M...

Conociendo a VORTON sabíamos que no iba a repetir las instrucciones, así que nos esforzamos por tomar rápida nota mental de todo lo que decía. Y lo que decía era como para perder el sueño.

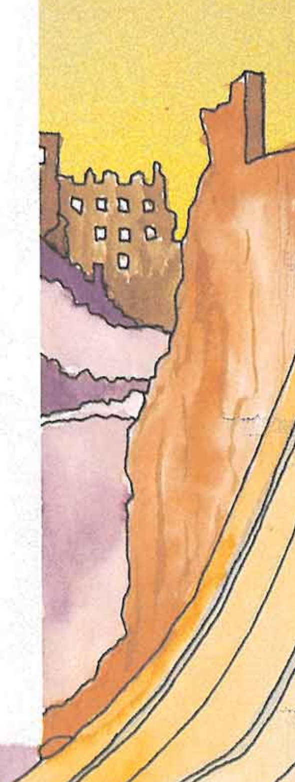
TRAMPA MORTAL

La situación era desesperada. Los alienígenas habían instalado su centro energético al final de la autopista. Nuestra misión consistía en llegar hasta allí cargando el TERRATRON y utilizarlo para destruirla. Sin embargo, el viaje no iba a ser fácil. Los extraterrestres habían convertido la autopista en una trampa mortal.

En primer lugar los bordes del camino habían sido electrificados. Cualquier contacto con ellos robaría energía al robot que corría así el riesgo de inutilizarse.

Algo similar sucedía con los obstáculos de plasma móvil que recorrían incesantemente el camino. Por si fuera poco, los invasores habían llenado los treinta tramos de que constaba la autopista de sólidas barreras de hormigón que debíamos destruir con el láser, de cuadriláteros magnéticos que bloqueaban el sistema deslizante del VORTON y a los que era preciso esquivar, y de multitud de trampas más.

Iniciamos el camino en mitad de un silencio sepulcral. En el centro, unos bloques con llamas de plasma energético alumbraban de forma tenebrosa el camino. La situa-





ción parecía tranquila por lo que tecleamos en la consola de mandos solicitando información sobre los enemigos alienígenas, de los que suponíamos iba a estar infectado el recorrido hasta la central energética.

La respuesta no se hizo esperar y el monitor dibujó unas extrañas figuras. Las primeras correspondían a los ZEBS, unos repulsivos seres de apariencia cambiante y escurridiza que constantemente acosarían a VORTON dificultando la misión. Junto a ellos los más peligrosos, si cabe, de los ALIENIGENAS KAMIKAZES, seres sin otro fin que la destrucción, que se lanzaban a ataques suicidas sin miedo a perder la propia vida. Contra ellos la única solución era templar los nervios y tener buena puntería con el láser.

Pronto llegamos al primer obstáculo. Dos peligrosas llamas de plasma se agitaban entre vigas de hormigón cerrando el paso.

Cualquier contacto con ellas consumiría parte de nuestra energía, pero no perdímos la calma. Activamos el disparador láser y lanzamos una ráfaga sobre las vigas destruyéndolas. El plasma liberó su recorrido y el acceso fue posible.

HEROES DE AUTOPISTA

Aparte de los obstáculos del enemigo, del constante desgaste de energía que podía inutilizar a VORTON en cualquier momento y el peligroso arrastre del TERRATRON, se daban dos circunstancias que contribuían a hacer más difícil todavía la misión. En primer lugar la existencia de un plazo de tiempo máximo de permanencia en la pista. La carga radiactiva de la zona era altísima y los sensibles circuitos del robot se sobrecargaban por momentos. Unas marcas en el lateral derecho del monitor indicaban el tiempo consumido. Cuando la última señal desapareciera, la misión debía estar realizada o el pequeño VORTON estallaría en pedazos.

Por otro lado el sensible TERRATRON, el arma definitiva terrestre, debía ser activado a lo largo del camino en siete estaciones regeneradoras. Si no se hiciera, el arma quedaría inutilizada y no sería posible destruir la estación energética extraterrestre.

Comenzábamos a sentirnos francamente desmoralizados ante lo imposible de la misión, cuando una señal de alarma nos sacó del ensimismamiento. Se acercaba el primer ataque de ZEBS y ALIENIGENAS SUICIDAS. La metálica voz de VORTON nos infundió algo de confianza.

—Animo. No van a poder con nosotros.

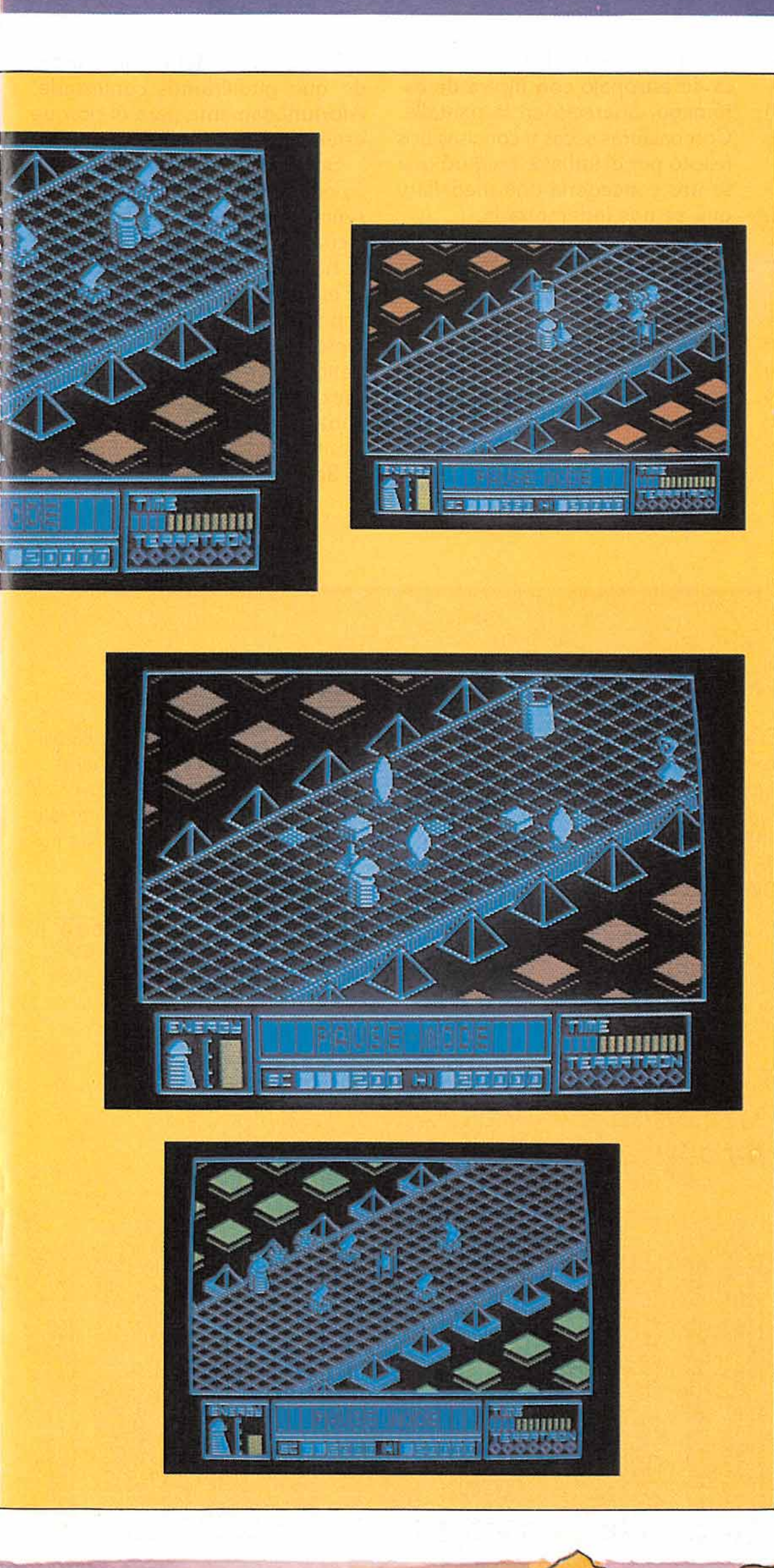
Por supuesto que no. Nuestras finanzas estaban bajo cero y si destruían al robot íbamos a tener que aprender a lavar platos, coser calcetines, preparar desayunos exóticos y fregar suelos. Y eso sí que no. El robot regresaría sano y salvo. Vaya que sí.

Aferramos el disparador con mano firme y comenzamos a disparar como los más expertos guerreros de las galaxias. Los alienígenas se disolvían en nubes de humo y plasma energético y pronto el camino quedó despejado. Delante nuestro sólo se divisaba un cilindro hueco como una enorme cañería o el resto de una conducción de agua. Preguntamos a VORTON de qué se trataba.

—Han sido colocadas ahí por el Movimiento de Resistencia. Moviéndolas con el láser podremos impedir el paso de los globos de plasma, evitando que éstos me roben energía.



Un día la radio dejó de sonar. Fue el día que VORTON desapareció



Bien, por fin una ayuda en medio de tanta dificultad. No todo iban a ser desgracias.

ATAQUE FINAL

Los tramos de la autopista se sucedían con vertiginosa rapidez. Habíamos sorteado innumerables peligros y apenas habíamos tenido unos segundos de descanso. VORTON estaba bastante deteriorado y el monitor indicaba que estábamos a punto de superar el límite de tiempo y que nuestra energía se acercaba peligrosamente al cero.

Llegamos a la última estación regeneradora y tras superar el bloqueo a que le habían sometido los ALIENS, completamos la carga del TERRATRON. Nos acercábamos a la última fase pero disponíamos tan sólo de unos segundos para completarla. Debíamos introducir el TERRATRON entre los cuatro pilares que formaban la barrera de entrada al complejo industrial. Teníamos que acertar a la primera. No había tiempo para más intentos.

Situamos al robot en la línea central de la autopista, apretamos el acelerador al máximo y cerramos los ojo. Las señales de alarma rugían de una forma ensordecedora. La energía se había agotado y sobrepasábamos el tiempo límite. De repente, todo cesó y sólo un ligero zumbido alteró el silencio de la habitación. Abrimos los ojos y vimos que la computadora había tomado el control.

Ya no había enemigos a la vista y VORTON caminaba con paso firme empujando el TERRATRON hasta situarlo en un cuadrado en mitad del camino. Allí, robot y bomba sufrieron una extraña mutación y se convirtieron en una sola máquina. Siguieron avanzando y pronto llegaron hasta el corazón del complejo industrial. Unos extraños y potentes rayos surgie-

ron de la nueva máquina y tras una terrible explosión, la instalación extraterrestre sólo fue un puñado de cenizas. Misión cumplida.

LA CATASTROFE

Aún no podíamos creer que hubiéramos sido capaces de completar con éxito la misión, pero una llamada del Gobierno central nos sacó de dudas. Llegaba al monitor con alta prioridad y nos apresuramos a contestar.

Un funcionario de traje gris y cara de estropajo con úlcera de estómago, apareció en la pantalla. Con palabras secas y concisas nos felicitó por el trabajo, aseguró que se nos concedería una medalla y que se nos indemnizaría...

—¿Qué se nos indemnizará? —preguntamos—. No entendemos.

—Es un asunto lamentable —contestó con su voz de canario afónico—. Como comprenderán su VORTON se ha convertido en un arma mortal y deberá pasar a manos del Gobierno. Con la indemnización podrán adquirir un modelo similar.

Desapareció del monitor antes de que pudiéramos contestarle. Afortunadamente para él porque estábamos indignados.

Sustituir al VORTON doméstico por un modelo similar no representaba ningún problema, siempre y cuando nos dieran el dinero para hacerlo, claro. El inconveniente es que VORTON era algo muy especial. En realidad tenía un defecto de fábrica que lo hacía irrepetible: hacía trampas en el ajedrez. Hacía trampas y nos dejaba ganar siempre. ¿Dónde demonios íbamos a encontrar algo parecido?

Sería imposible.

SOLO PARA ADICTOS
TOP SECRET

CARGADOR

Este cargador puede facilitarnos mucho las cosas a la hora de enfrentarnos con este complicado juego. En él encontraréis dos opciones. La primera os proporcionará ENERGIA INFINITA y TIEMPO INFINITO para realizar la misión. En este caso vuestra única complicación será que VORTON quede preso en alguno de los lugares en que debería perder energía. Para liberarlo basta con pulsar la tecla de marcha atrás.

La segunda opción os permitirá jugar sin ningún tipo de enemigos y por lo aburrido del planteamiento, sólo es recomendable para desesperados impacientes por conocer el final.

DUMP: 40000
N.° Bytes: 691

LISTADO 1

```
  10 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 64000: LOAD ""CODE 64773,69
1
  20 INPUT "INFINITA ENERGIA(s/n
) ";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 654
47,0: POKE 65452,0
  30 INPUT "TIEMPO INFINITO(s/n)
 ";a$ IF a$<>"s" THEN POKE 6545
7,0
  40 INPUT "SIN ENEMIGOS(s/n) ";
a$: IF a$<>"s" THEN POKE 65460,0
  50 PRINT #0;"Inserta la cinta
original desde el principio y pu
lsa una tecla": PAUSE 0: CLS
  60 RANDOMIZE USR 64773
 100 SAVE "alien" LINE 0: SAVE "
alienCM"CODE 64773,691
```

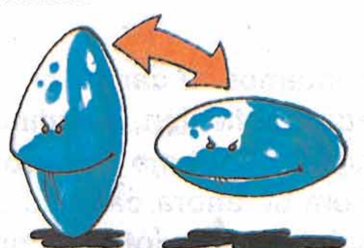
LISTADO 2

```
1   CD0EFDCD0EFDC33CFFDD 1675
2   21409C111100AF37CD56 808
3   05DD21CB5C119A063EFF 1048
4   37CD5605C9FD210000FD 1091
5   367500FD2318F83D20FD 1077
6   A704C83E7FDBFE1FA9E6 1463
7   2028F4792F4FE607F608 1054
8   D3FE37C9F314153E0FD3 1293
9   FE2180FFE5DBFE1FE620 1665
10  F6024FBFCD34FD30FB21 1360
11  150410FE2B7CB520F93E 986
12  0ACD34FD30EA06C43E16 1088
13  CD34FD30E13ED6B838F2 1541
14  06C43E16CD34FD30D33E 1117
15  DFB838E4FD2191FFFD66 1732
16  0006C43E16CD34FD30BE 1034
17  3ECDB830DD2420EF0660 1129
18  3E16CD34FD30AD3E16CD 1104
19  34FD30A63EABB8380AFD 1255
20  23FD7DFE9520CF18C979 1401
21  EE034F06802E043E0B18 649
22  023E0CCD34FDD000003E 856
23  0ECD34FDD03E133EC3B8 1254
24  CB1506B0D2D8FD3E3ABD 1394
25  C228FD2686260006C42E 945
26  01FD2197FF3E0718163E 870
27  24ADC61DDD7700DD231B 1059
28  06C42E01003E0518023E 404
29  0CCD34FDD000003E0ECD 1011
30  34FDD03E133ED7B8CB15 1279
31  06C4D21CFE7CAD677AB3 1395
32  20CBC37FFF3E24ADC61D 1310
33  DD7700DD231B2E023E04 737
34  06B3CDB8FED0FD7E00B7 1598
35  28576901FD7F000000FD 866
36  4E01FD4602DD210000DD 879
37  094D3E012E0206B3CDB8 771
38  FED03E7FBD2803323BFF 1247
39  2E023E0806B3CDB8FED0 1154
40  FD5E03FD560469010500 804
41  FD094D7BB206C42E013E 951
42  05C21EFE1180FFED533E 1265
43  FE11B0003E01C31EFE3E 1051
44  0618BB3E0CCD34FD0000 801
45  3E0ECD34FDD03EDBB8CB 1462
46  1506B3D2B6FEC9CD4FFD 1590
47  21008006FFC5CDE3FE73 1420
48  23C110F7CDFFFEC91E00 1436
49  4B06FF3E7FDBFEE640A9 1461
50  28091C792FE6404F10EF 873
51  C90000C3F7FE21000011 947
52  32800632C51A06004F09 551
53  13C110F6E5210000011CD 958
54  800632C51A06004F0913 520
55  C110F6C17CFE02300DA7 1256
56  ED42D8013200A7ED42D8 1256
57  3E01323BFFC900F331FF 1175
58  FF2100580103003600023 469
59  10FB0D20F8DD21009011 975
60  1100CDCEFEDD210040ED 1237
61  5B95FF2140FE223EFECD 1401
62  4FFD3A3BFFFE00C228FD 1445
63  011202213F051128FDED 669
64  B0C3A1FFD17CFE01F5AF 1795
65  E6380F0F0FD3FEF1D8C3 1448
66  28FD1A281C20FF1A1000 716
67  5B57980000000000AF32 555
68  67AA32F4993EC932119A 1204
69  3E183239893281BAC3AB 1013
70  87000000000000000000 135
```

1. ZEBS: Peligrosos extraterrestres invasores. Su aspecto inofensivo y casi simpático es tan sólo una trampa. En realidad son voraces devoradores de energía que intentarán dejar seco a vuestro VORTON. La instantánea os los muestra en plena fase de mutación.



2. GLOBOS DE PLASMA Y LLAMAS: Los ZEBS han llenado la autopista con obstáculos móviles como éstos. Su misión consiste en entorpecer vuestros movimientos y hacer más difícil, si cabe, vuestro cometido.





3. VORTON Y TERRATRON: El TERRATRON es el arma definitiva de los terrestres, la última esperanza de salvar al planeta de la invasión. VORTON, el robot, debe protegerla a cualquier precio y arrastrarla hasta la estación energética de los invasores.

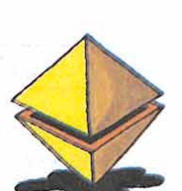






4. TERRATRON EN UNA ESTACION REGENERADORA: Para que el TERRATRON sea plenamente eficaz deberá recargar sus baterías energéticas en todas y cada una de las siete estaciones regeneradoras que encontraréis a lo largo del camino.

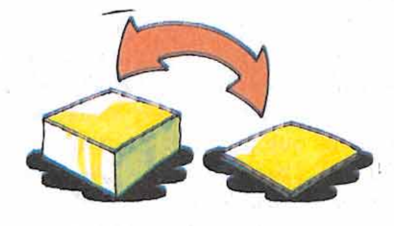
5. ALIENIGENAS KAMIKAZES: «No hay nada más peligroso que un enemigo tonto», podría ser su lema. No son muy listos, pero no cesarán de acosaros a lo largo del trayecto aún a costa de su propia vida.



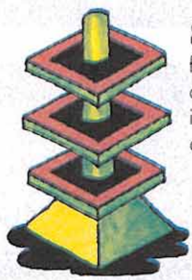


6. CILINDROS: Han sido colocados en la autopista por miembros de la resistencia. Podéis moverlos con el láser y os servirán de escudo contra el enemigo.







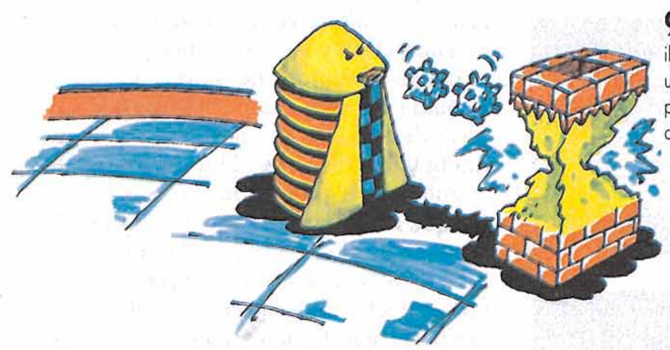


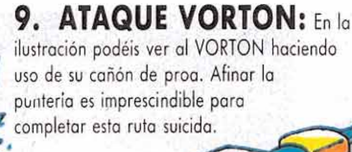
8. BARRICADAS: Las treinta fases de la autopista están plagadas de obstáculos inmóviles como los de la ilustración, que os obligarán constantemente a cambiar de rumbo.

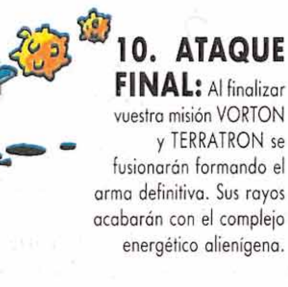


7. SUBE Y BAJA: No hay enemigo pequeño. Este podría ser un ejemplo. No es difícil esquivarlo, pero puede haceros perder unos segundos preciosos.

9. ATAQUE VORTON: En la ilustración podéis ver al VORTON haciendo uso de su cañón de proa. Afinar la puntería es imprescindible para completar esta ruta suicida.







10. ATAQUE FINAL: Al finalizar vuestra misión VORTON y TERRATRON se fusionarán formando el arma definitiva. Sus rayos acabarán con el complejo energético alienígena.

SPECTRUM

FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD

Rubén MARTINEZ

Lo primero que experimentamos al cargar el «Frankie» es una sensación de confusión. Tras una madura reflexión, decidimos jugar una segunda partida (la primera encontró un trágico final bajo nuestros impulsos asesinos sobre el pulsador de reset). Y ahora sí, ahora caemos en la cuenta de que distribuidos por todo el juego hay objetos tan exóticos como una llave o una botella de leche, y aún más, que esos objetos tienen cada uno una función definida, vamos, que nos ha picado la curiosidad y no vamos a parar hasta llegar al final.

Pronto nos damos cuenta de que llegar al final de este programa no es la mitad de fácil de lo que parece. Para hacer realidad nuestros sueños tenemos que llevar al máximo dos marcadores de vital importancia para nosotros. El primero de ellos podemos verlo en todo momento bajo la forma de cuatro barras a la derecha de la pantalla, y representa nuestra personalidad. Cuando estas barras alcancen su longitud máxima, formarán una letra cada una hasta componer la palabra «BANG». Este marcador se incrementará cada vez que hagamos algo bien, por insignificante que parezca, y lógicamente se decrementará cada vez que nos equivoquemos.

El segundo marcador no podemos verlo, pero se nos informará de su estado siempre que varíe. Estas variaciones se corresponden con acciones muy específicas. Por ejemplo: la primera vez que usemos la llave, subirán los dos marcadores, pero la segunda sólo subirá el de las barras. No es muy difícil deducir que el segundo marcador es el que nos va a dar más trabajo de los dos. Entre las acciones que afectan a este segundo marcador hay algunas imprescindibles para acabar el juego:

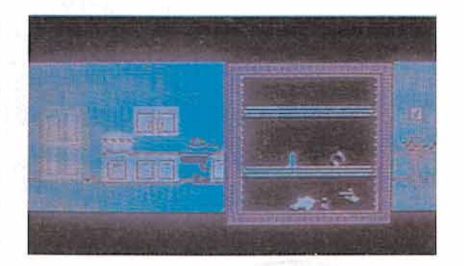
— Coger y usar correctamente los siguientes objetos: llave, anillo, chaqueta, píldoras, leche, discos y pase de seguridad.

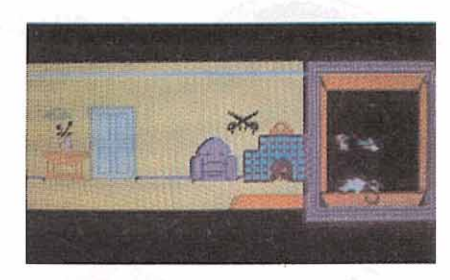
— Coger el pescado y el dinero.

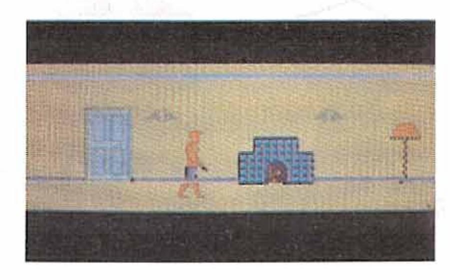
— Jugar por lo menos una vez a cada videojuego.

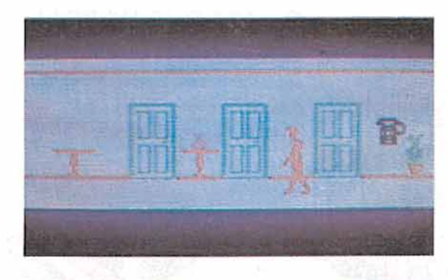
— Descubrir al autor de un crimen.

— Entrar en la cúpula del placer (sólo es posible cuando el segundo marcador indica 99 por 100 y el primero ya ha formado la palabra «BANG»).











Hay un tercer marcador que aparece junto con el segundo. Nos informa de la cantidad de unidades de placer que hemos conseguido, y no tiene ninguna importancia. Para entendernos, es como el SCORE de otros juegos.

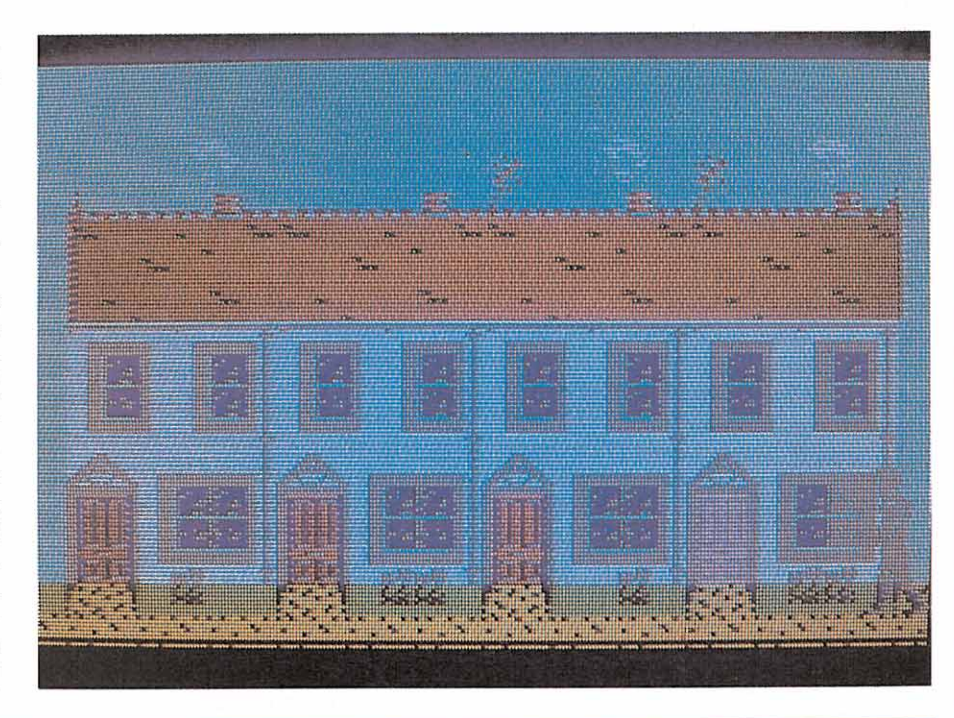
LOS OBJETOS

En primer lugar, buscaremos una botella de leche (¿dónde mejor que en una cocina?) y la dejaremos en el mismo lugar donde la hemos encontrado. De esta forma conseguiremos llenar de leche el tazón del gato que hay en la pantalla 33. En las pantallas 7, 17, 2Ø, 32 y 39 hay puertas cerradas, las abriremos con las llaves que a su vez están en las pantallas 10, 18, 23, 31 y 40. De momento no nos interesa lo que hay detrás de estas puertas. A continuación, nos dirigiremos a una pantalla que tenga vídeo (8, 23, 37 ó 38) y dejaremos allí la cinta que previamente hemos cogido de la pantalla 9, por ejemplo. Hay píldoras rojas, blancas, azules y verdes, cogeremos una de cada clase y las dejaremos en cuatro pantallas distintas, no importa cuáles. Seguidamente nos apropiaremos de un pase de seguridad, un anillo, una chaqueta y tres diskettes. Hay que tener en cuenta que algunos dan error de carga; los que tenemos que coger son el de la pantalla 7, el del armario de la pantalla 32 y el de la izquierda en la pantalla 33. Estos objetos no tienen una utilidad inmediata, pero los necesitaremos más tarde.

Finalmente, cogeremos el pez y la bolsa de dinero. No sirven de nada, simplemente los conservaremos hasta el final.

EL ASESINATO

Aparte del mismo Frankie hay otros nueve personajes, aunque nunca os acordaríais de ellos de no ser por el hecho de que uno aparecerá muerto en el salón de su casa. Todos los indicios parecen apuntar a Frankie como culpable. Para demostrar su inocencia dispone de 23 pistas que irán apareciendo por otras tantas pantallas, siete de ellas sobre el asesino y otras dos por cada sospechoso. No es muy difícil ir eliminando candidatos basándonos en estas pistas, por ejemplo, si nos dicen que MISS BLAND es abstemia y que al asesino le gusta el



LISTA DE PANTALLAS Y OBJETOS

2: Planta de la derecha conduce a *videojuego 1.*

3: Píldora verde. Planta de la derecha conduce a WAR.

4: Chaqueta. Planta conduce a *videojuego 1.*

5: Bolsa de dinero en una mesa. Teléfono lleva a *videojuego 2.*

6: Píldora verde sobre la mesa. Anillo y dinero en cajón. Televisor lleva a *videojuego 2.*

7: Pescado y leche en frigorífico. Floppy y leche en armario. Plancha lleva a *videojuego 1.* Puerta cerrada con llave conduce a WAR.

8: Píldora blanca en cajón. Televisor conectado a vídeo. Chimenea lleva a *videojuego 1.*

9: Dos cintas de vídeo en cajón. Lámpara conduce a WAR.

10: Leche y píldora blanca en frigorífico. Llave y píldora blanca en armario. Bolsa de dinero a la derecha. Grifo conduce a WAR.

11: Dinero sobre la mesa. Anillo en cajón. Chimenea lleva a *videojuego 2.*

12: —

13: Teléfono lleva a *videojuego 1.*

14: Chaqueta. Botón en la pared conduce a WAR.

15: Bolsa de dinero sobre una mesa. La otra lleva a *videojuego 2.*

16: Teléfono conduce a *videojuego 2.*

17: Leche y pez en frigorífico. Píldora azul y pase de seguridad en armario. Puerta cerrada y plancha conducen a WAR.

18: Cinta de vídeo y llave en cajón. Chimenea lleva a *videojuego 2.*

19: Píldora roja.

20: Anillo y cinta de vídeo en armario. Píldoras azul y blanca en frigorífico. Grifo lleva a *videojuego 2.* Puerta cerrada lleva a WAR.

21: Dos floppys en mal estado en cajón. Televisor conduce a *videojuego 2.*

22: Dos peces en frigorífico. Píldoras roja y blanca en armario. Píldora roja fuera. Horno lleva *videojuego 1.*

23: Llave y píldora roja en cajón. Televisor conectado a vídeo. Lámpara lleva a *videojuego 2.*

24: —

25: Mesa conduce a *videojuego 2.*

26: Planta conduce a WAR. Hay una chaqueta.

27: Teléfono lleva a *videojuego 2.*

28: Mesa conduce a *videojuego 2.*

29: Leche y pescado en armario. Leche y píldora azul en frigorífico. Plato conduce a *videojuego 2.*

30: Píldora roja. Lámpara lleva a *videojuego 1.*

31: Llave y anillo en cajón. Televisor lleva a *videojuego 2.*

32: Floppy en mal estado y píldora blanca en frigorífico. Floppy y anillo en armario. Horno conduce a *videojuego 2.* Puerta cerrada conduce a WAR.

33: Dinero sobre la mesa. Lámpara lleva a *videojuego 2.* De los dos floppys del cajón, el segundo está en mal estado.

34: Anillo y píldora azul en cajón. Televisor conduce a WAR.

35: Cinta de vídeo y pase de seguridad en cajón. Televisor conduce a *videojuego 2.*

36: Anillo y floppy en mal estado en frigorífico. Leche y floppy en mal estado en armario. Horno lleva a WAR.

37: Televisor conectado a vídeo. Cinta de vídeo y píldora azul en cajón.

38: Televisor conectado a vídeo. Floppy en mal estado y videocassette en cajón. Chimena conduce a WAR.

39: Cinta de vídeo y anillo en armario. Leche y píldora azul en frigorífico. Grifo conduce a *videojuego 2.* Puerta cerrada conduce a WAR.

40: Llave y anillo en cajón. Píldora verde sobre la mesa. Lámpara conduce a *videojuego 2.*

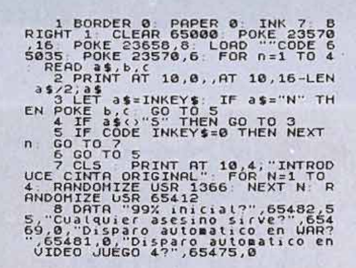
41: Chaqueta. Planta de la izquierda lleva a *videojuego 2.*

42: Píldora verde en mesa. Mesa conduce a WAR.

43: Chaqueta. Planta de la izquierda conduce a *videojuego 2.*

44: Teléfono lleva a *videojuego 1.*

45: —



CARGADOR

DUMP 40000
N.º BYTES 480

LISTADO 1

```
   1 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: B
RIGHT 1: CLEAR 65000: POKE 23570
,16: POKE 23658,8: LOAD ""CODE 6
5035: POKE 23570,6: FOR n=1 TO 4
: READ a$,b,c
   2 PRINT AT 10,0,,AT 10,16-LEN
 a$/2;a$
   3 LET a$=INKEY$: IF a$="N" TH
EN POKE b,c: GO TO 5
   4 IF a$<>"S" THEN GO TO 3
   5 IF CODE INKEY$=0 THEN NEXT
n: GO TO 7
   6 GO TO 5
   7 CLS : PRINT AT 10,4;"INTROD
UCE CINTA ORIGINAL": FOR N=1 TO
4: RANDOMIZE USR 1366: NEXT N: R
ANDOMIZE USR 65412
   8 DATA "99% inicial?",65482,5
5,"Cualquier asesino sirve?",654
69,0,"Disparo automatico en WAR?
",65481,0,"Disparo automatico en
 VIDEO JUEGO 4?",65475,0
```

LISTADO 2

```
 1   3D20FDA704C83E7FDBFE 1379
 2   1FA9E62028F4792F4FE6 1223
 3   04F608D3FE37C9F31415 1263
 4   3E00D3FEED5FE6270000 1128
 5   0000000004FBFCD0BFE  740
 6   30FB21150410FE2B7CB5 975
 7   20F93E0ACD0BFE30EA06 1111
 8   C43E16CD0BFE30E13ED6 1299
 9   B838F206C43E16CD0BFE 1238
10   30D33EDFB838E4FD21E0 1522
11   FFFD660006C43E16CD0B 1112
12   FE30BE3ECDB830DD2420 1280
13   EF06603E16CD0BFE30AD 1116
14   3E16CD0BFE30A63EABB8 1185
15   380AFD23FD7DFEE420CF 1453
16   18C979EE034F06B02E04 898
17   3E0B18023E0CCD0BFED0 851
18   78083E0ECD0BFED03E13 963
19   3EC3B8CB1506B0D2AFFE 1486
20   3E3ABD00000067268626 622
21   0006C42E013E081811DD 581
22   7500DD231B06C42E0100 649
23   3E0618023E0CCD0BFED0 846
24   78083E0ECD0BFED03E13 963
25   3ED7B8CB1506C4D2EBFE 1586
26   7CAD677AB320D07CFE01 1320
27   C9CD26FE21008006FFC5 1317
28   CD25FF7323C110F7CD41 1373
29   FFC91E004B06FF3E7FDB 1230
30   FEE640A928091C792FE6 1192
31   404F10EFC90000C339FF 1106
32   2100001132800632C51A 507
33   06004F0913C110F6E521 830
34   000011CD800632C51A06 635
35   004F0913C110F6C17CFE 1133
36   002013A7ED42013200A7 739
37   ED42D80901CDFFA7ED42 1459
38   D03C3283FFC90031FFFF 1464
39   DD21008011100CD10FF  892
40   DD21004011D0BDCD26FE 1229
41   213F05110BFE017701ED 741
42   B0FD213A5CED5621D0FD 1429
43   1134FE01369EEDB831FE 1260
44   5FAF21C3907723772104 952
45   AD772377322396A73810 920
46   3EC932CFB6218AB7AF36 1285
47   3E2323772377C3E8FD22 1119
48   28242A7C444200003C40 500
```

ellas. Para derrotar a los rusos, basta con que impactemos un mínimo de veinte veces en la persona de su jefe de Estado, quien tiene unas intenciones muy sospechosamente parecidas a las nuestras.

La mejor estrategia para acabar con él es destruir la barrera superior en el primer momento que se nos dé un respiro. Una vez conseguido, disparamos desde lo más alto que podamos hasta que veamos que las balas enemigas están a punto de darnos alcance. Cuando esto ocurra, bajaremos todo lo que podamos y sin perder tiempo volveremos a subir hasta donde destruimos la barrera. Repetiremos la operación cuantas veces sea necesario.

Una última puntualización: si pasamos esta prueba, las próximas veces no serán 20, sino 30 los aciertos necesarios, y la siguiente 40. De 50 no pasa.

—Videojuego 4

Tenemos 200 segundos para cargarnos a tiros veinte de las muchas caras que irán apareciendo sobre la pantalla. Como la pistola que utilizamos no es precisamente un último modelo, no tendremos más remedio que volverla a cargar cada vez que disparemos. Para esto, basta con que dejemos los mandos y el cursor se dirigirá él solito a la parte inferior de la pantalla, desapareciendo el indicador «LOAD» que se enciende cuando llevamos la pistola descargada.

—Videojuego 5

Nuestra misión es aguantar durante 100 segundos un ataque aéreo. Si al cabo de este tiempo todavía queda alguna persona viva o algún edificio en pie (podemos verlo en la esquina superior izquierda) habremos superado esta difícil prueba. La mejor táctica es permanecer en el centro de la pantalla disparando sin descanso.

—War (Pantalla de guerra)

En realidad no es un juego más, sino una pantalla intermedia desde la que podemos trasladarnos a cualquiera de los cinco videojuegos citados. Lo primero que tenemos que hacer es dejar el anillo (ya tenéis para qué sirve), haciéndonos así inmunes ante las balas enemigas. De no llevar el anillo encima, a la cuarta vez que alguna de estas balas nos rozara perderíamos gran parte de nuestros preciosos puntos y saldríamos automáticamente de la pantalla. Por el contrario, si somos nosostros los que conseguimos acertar a una de estas balas, se nos abrirá la entrada a un videojuego. Si no nos interesara, podríamos repetir la operación cuantas veces fuera necesario.

—Pantalla del puzzle

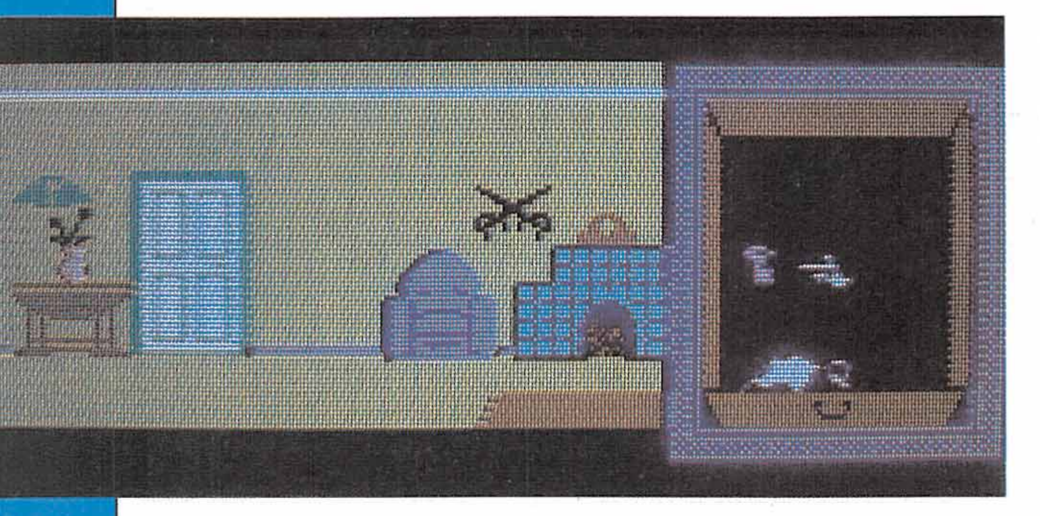
Es, al igual que la anterior, una pantalla de transición. A la derecha de donde nos encontramos hay unos cañones que disparan ráfagas cada dos segundos aproximadamente. Hay dos formas de destruirlos: si tenemos la chaqueta, la dejaremos aquí consiguiendo la inmunidad. Si no la tenemos, dispondremos de cuatro vidas, como en la guerra, pero no será necesario prescindir de ninguna si disparamos desde la izquierda de la pantalla en dirección opuesta a los cañones. Cuando éstos hayan sido eliminados, podemos hacer dos cosas: tocar los botones que hay al lado de la escalera (lo que nos abrirá la entrada del **videojuego 3**) o bien subir a la mitad superior y tocar uno de los rectángulos que hay al lado de la pantalla de vídeo. Aparecerán seis botones, que pulsados en el orden correcto resolverán el puzzle que poco a poco se va formando en la pantalla de vídeo que decíamos antes. Si numeramos los botones como

1 2 3
4 5 6

éste orden sería 6-3-4-1-5-2-6-4-2.

Sala de control

Nos encontramos frente a un ordenador grande con cuatro terminales más pequeños. Si tocamos el cuadro de mandos del más grande, aparecerá el mensaje «PLACE FLOPPY DISK IN DRIVE». Lo que se espera de nosotros está más claro. Dejamos los tres diskettes, activando así otros tantos terminales. Pero uno de ellos, el de la izquierda, sigue negándose a funcionar. El único objeto que nos queda, aparte de los que sabemos que no tienen ninguna utilidad, es el pase de seguridad. Lo dejamos y no pasa nada, lo que es la mejor garantía de que efectivamente es aquí donde teníamos que utilizarlo. Los cuatro terminales, ya activados, conducen respectivamente al **videojuego 4,** al **5,** al **2** y al **3.** Una advertencia: si subimos por el ascensor situado a la derecha de la pantalla, después no podremos bajar.




¿TE GUSTARIA SER UN HEROE?
VIAJA EN EL TIEMPO POR
ESTA MULTIAVENTURA GRAFICA
PARA ENCONTRAR Y DESTRUIR
EL ARMA SECRETA ALEMANA.
AMSTRAD
cassette – 2000 pts
disco – 4000 pts
SPECTRUM 2000 pts
COMMODORE 2000 pts
Biggles
EN TODOS LOS CINES DE ESPAÑA
DISTRIBUIDA POR C.B. FILMS.
¡VIVE LA PELICULA DESDE TU ORDENADOR!
Proximamente a la venta en
la nueva Konami shop
Cl Francisco Navacerrada 19
MIRRORSOFT
SERMA
Pídelo a SERMA C/. CARDENAL BELLUGA, 21. 28028 MADRID. Telfs. 256 50 06/05/04/03



SPECTRUM

BATMAN

SPOKETT-KED

Bruce Wayne dormía a pierna suelta aquella noche después de la extenuante batalla que había mantenido con el Arlequín. Una épica batalla de vigor, fuerza e ingenio en la que había vuelto a vencer. Como siempre. No en vano Bruce Wayne, el rico industrial, tenía una personalidad secreta cuyo sólo nombre hacía temblar a los más grandes criminales del hampa: ¡BATMAN!

No serían más de las dos de la tarde cuando Alfred, su fiel criado, descorrió las pesadas cortinas de su dormitorio y le sirvió sobre la cama una bandeja con las ostras y el champán del desayuno.

El señor Wayne se desperezó y tras los saludos de rigor, preguntó a su mayordomo.

—*¿Alguna novedad, Alfred?*

El lacayo carraspeó durante unos segundos y por fin se decidió a hablar.

—Esto... señor, ha habido problemas con los ladrones y vuestro coche.

—*¿Problemas? Esplícate. ¿Nos han robado el Rolls?*

—No exactamente. Ha sido el Batimóvil.

—*¿Se han llevado el cassette estéreo del Batimóvil? —exclamó el millonario saltando de la cama.*

—No, eso no. El cassette precisamente, no.

Wayne respiró aliviado y añadió.

—*¿Entonces?*

—Han despiezado el Batimóvil en siete partes y han escondido los trozos en la cueva secreta del Arlequín.

—*Maldición. El Arlequín otra vez —bramó Wayne—. Este es un trabajo para ¡BATMAN! Rápido, mi traje de murciélago nuevo.*

—Ejem, lo siento señor, pero está en el tinte.

—*En el tinte. ¿No tenías que haberlo recogido el jueves? ¿Pretendes que vaya a trabajar con el mismo traje de anoche? Está hecho un asco.*

—Puedo sugerirle que utilice el smoking. Está recién planchado.

Wayne expresó su disgusto con un bufido y abriendo la puerta del armario, miró con desesperación su traje usado. Se lo enfundó con un gesto de repulsión y se roció con medio litro de Lavanda.

—*Nadie comprende la dura vida de los superhéroes —dijo abandonando la habitación en medio de una vaharada de perfume.*

Apenas lo hubo hecho, Alfred marcó un número en el teléfono.

—Fermín, sí soy Alfred. Oye, cuenta conmigo para el baile de disfraces de esta noche. El jefe ha salido para un trabajo y no creo que vuelva hasta mañana. ¿Qué de qué voy a ir disfrazado? De BATMAN. Tengo un disfraz recién traído del tinte...

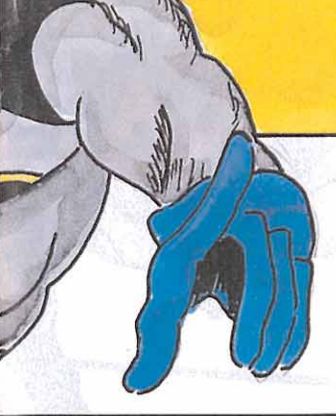
COMIENZA LA AVENTURA

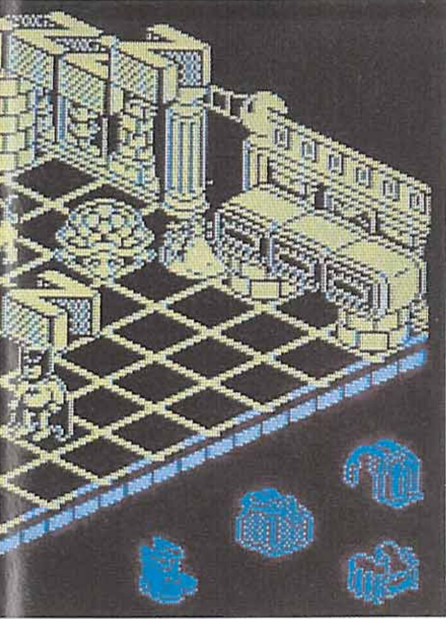
Al no disponer del Batimóvil, el héroe tuvo que ir andando hasta la cueva del Arlequín. La gente le señalaba con el dedo como si estuviera loco y los niños le tiraban piedras. Eso acabó de enfadarle.

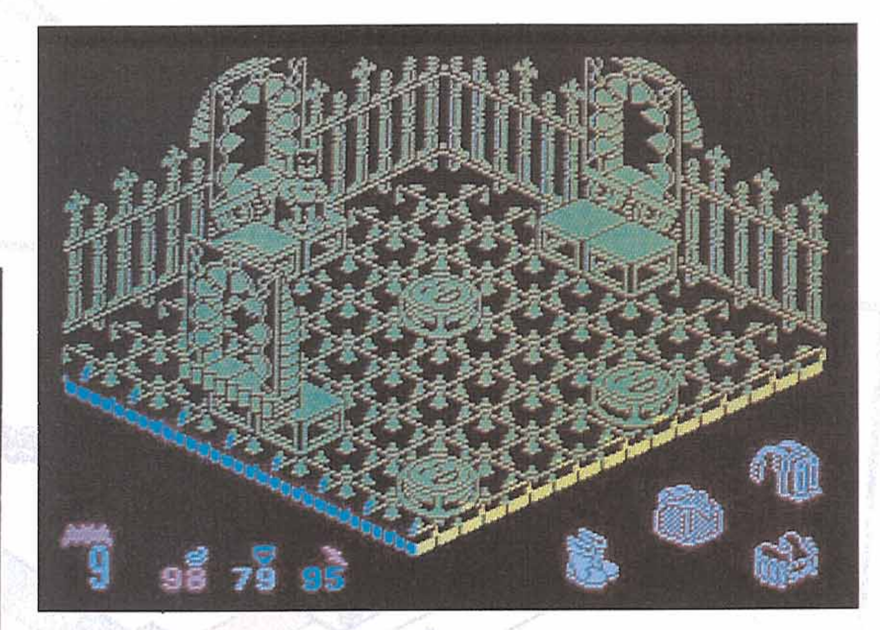
—*Tiembla Arlequín. La venganza de BATMAN será terrible.*

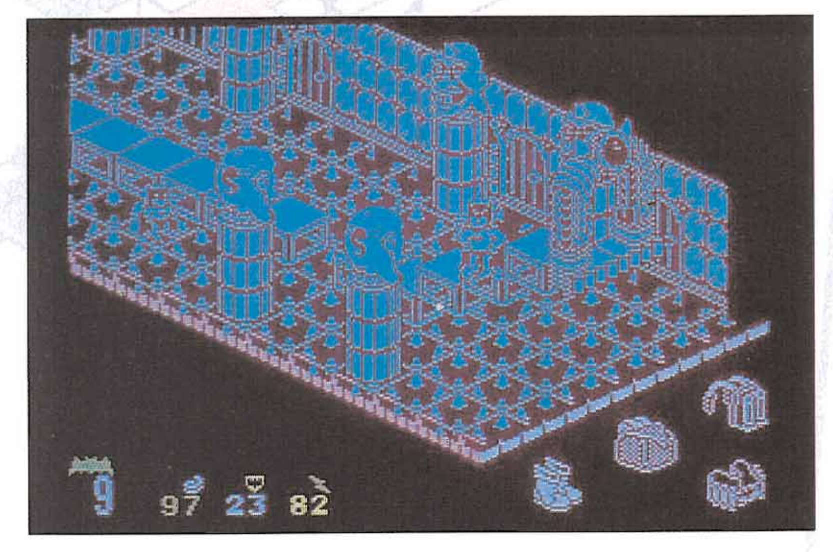
Llegó a la cueva del supervillano y no vio a nadie vigilando en la puerta. Se acercó, abrió y aunque no había luz, entró confiando en sus sentidos murciélagos. De repente se sintió caer en un oscuro abismo. Sólo su enorme agilidad le salvó de una caída mortal, pudiendo aterrizar con un cierto estilo.

Estaba en una caverna de paredes húmedas y frías. ante él se distinguían dos puertas. Iba a dirigirse a la más cercana, cuando una voz aguda y enloquecida resonó en el aire.









—Ah, BATMAN, sabía que vendrías.

Era el Arlequín.

—Estás en mis manos hombre murciélago. Has caído en la trampa. Esta cueva será tu tumba. Pero como sabes que no me gustan las cosas fáciles voy a darte una oportunidad. Tu Batimóvil ha sido dividido en siete piezas, que se encuentran escondidas en los más ocultos lugares de esta enorme cueva de 156 habitaciones. Tu única oportunidad de salir de aquí será reuniéndolas todas en una habitación y consiguiendo poner en marcha tu vehículo. Cada una de las habitaciones es una trampa mortal y casi todo lo que encontrarás serán enemigos. Pese a todo, y en mi sublime magnanimidad he decidido darte algunas facilidades.

BATMAN poco a poco, al escuchar las palabras del Arlequín Loco, fue dándose cuenta de dónde se había metido y pensó que a lo mejor le hubiera sido mucho más fácil comprar un coche nuevo y dejarse de heroicidades.

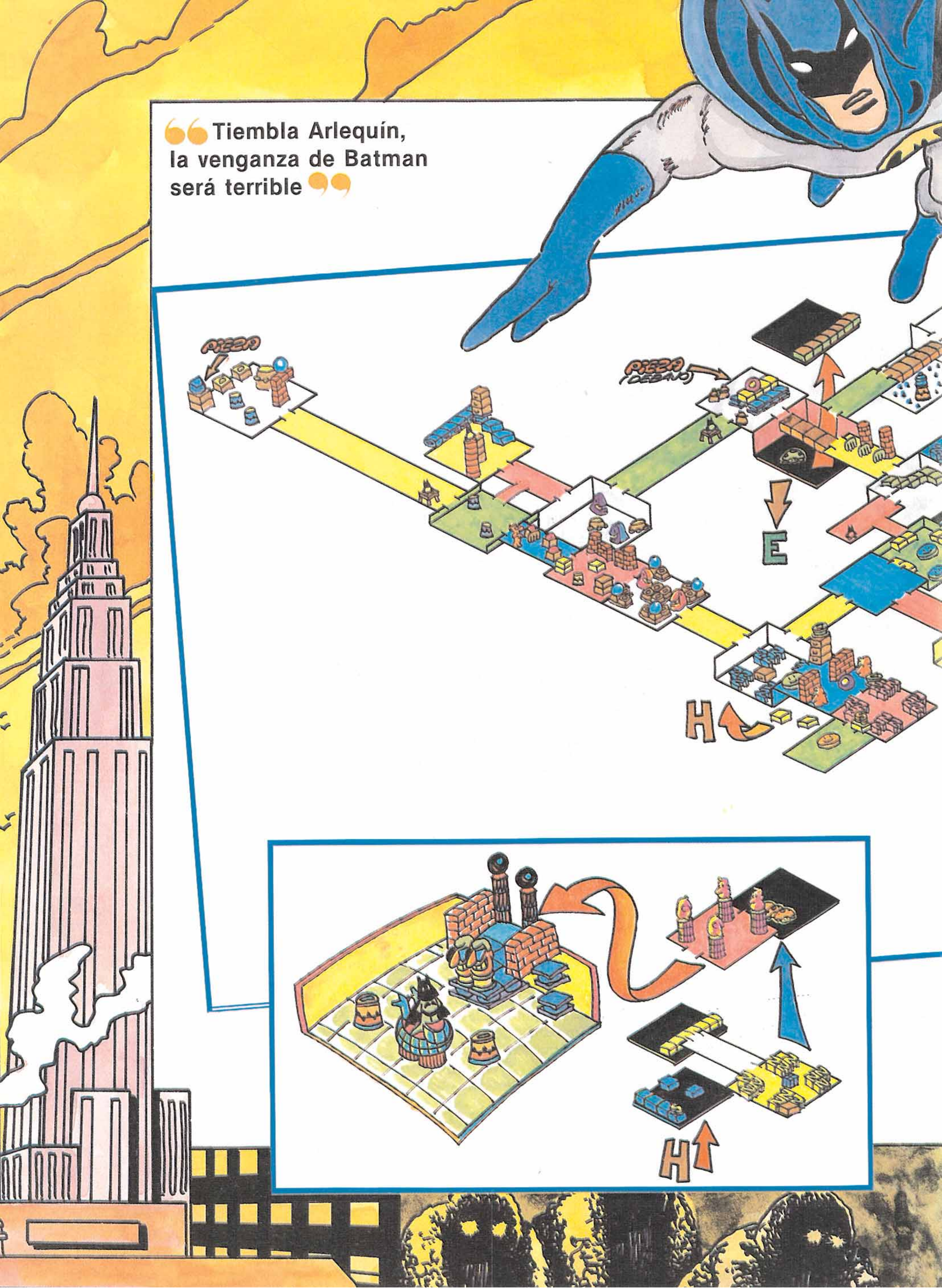
Pero ya era tarde. Estaba en manos del Arlequín y debía enfrentarse con la realidad.

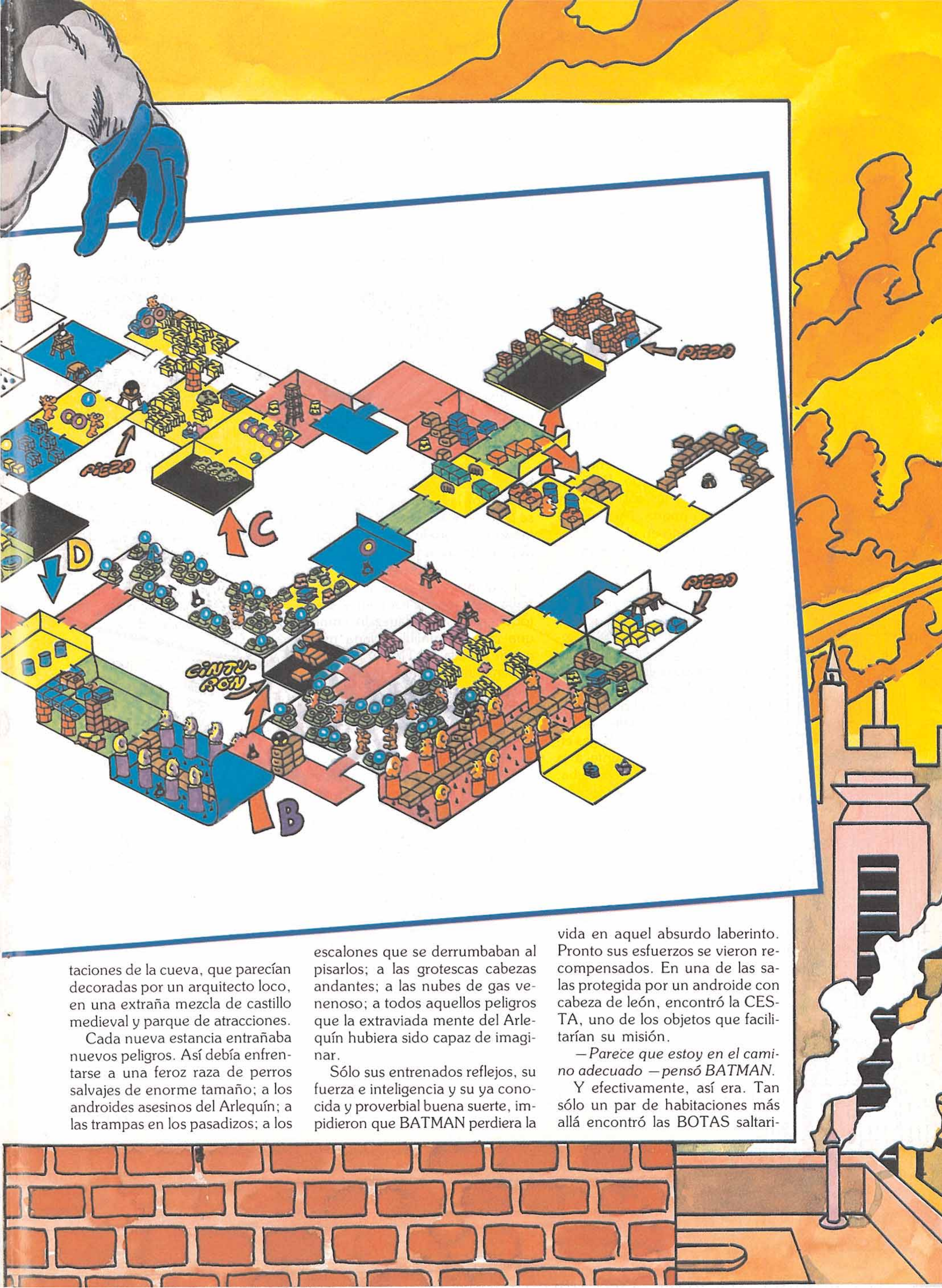
—Para ello —continuó diciendo la voz— he escondido también algunas de tus armas secretas, que encontré en el maletero del Batimóvil, en el laberinto, si las encuentras dispondrás de las BOTAS, que te permitirán saltar grandes alturas; de la CESTA, que te permitirá apoderarte de ciertos objetos imprescindibles para el desarrollo de tu misión; del PROPULSOR, que te impulsará, aumentará tu potencia de salto y te permitirá planear, así como del CINTURON antigravedad que hará más lentas tus caídas.

Dicho esto, la voz del Arlequín se extinguió y en su lugar comenzó a sonar una enervante música de feria. BATMAN se enfrentaba al caso más difícil de su historia.

EL LABERINTO

Nuestro héroe comenzó a avanzar recorriendo las extrañas habi-


“Tiembla Arlequín, la venganza de Batman será terrible”
PIEZA
PIEZA (DEBAJO)
E
H
H



taciones de la cueva, que parecían decoradas por un arquitecto loco, en una extraña mezcla de castillo medieval y parque de atracciones.

Cada nueva estancia entrañaba nuevos peligros. Así debía enfrentarse a una feroz raza de perros salvajes de enorme tamaño; a los androides asesinos del Arlequín; a las trampas en los pasadizos; a los escalones que se derrumbaban al pisarlos; a las grotescas cabezas andantes; a las nubes de gas venenoso; a todos aquellos peligros que la extraviada mente del Arlequín hubiera sido capaz de imaginar.

Sólo sus entrenados reflejos, su fuerza e inteligencia y su ya conocida y proverbial buena suerte, impidieron que BATMAN perdiera la vida en aquel absurdo laberinto. Pronto sus esfuerzos se vieron recompensados. En una de las salas protegida por un androide con cabeza de león, encontró la CESTA, uno de los objetos que facilitarían su misión.

—Parece que estoy en el camino adecuado —pensó BATMAN.

Y efectivamente, así era. Tan sólo un par de habitaciones más allá encontró las BOTAS saltari-

nas. No perdió un segundo y se las calzó. Al hacerlo comprendió su error. Debía haberlas revisado antes. El Arlequín había escondido un huevo podrido en cada una de ellas. No era mortal, pero sí un asco. (Tiembla Arlequín por que BATMAN está enfadado de veras.)

El Hombre Murciélago agudizó sus sentidos y comenzó a recorrer el laberinto. Su infalible memoria le hacía recordar cada detalle del camino y pudo ir orientándose. Al entrar en una nueva habitación localizó el PROPULSOR. Con él ya tenía casi completo su equipo de batalla. Sólo le faltaba el CINTURON antigravedad.

Atravesó un extraño puente que se deshacía al cruzarlo. Recorrió varias habitaciones casi vacías y atravesó una puerta. Nuevamente se vio cayendo en el vacío, pero el PROPULSOR le ayudó a mantener el equilibrio y pudo posarse en el suelo sin violencia.

Una pequeña plataforma se elevaba a modo de ascensor hacia pisos superiores y BATMAN comprendió que ese debía ser su camino. Tras varios esfuerzos logró auparse en ella y comenzó a subir. Al hacerlo descubrió el CINTURON. Un enorme salto con todas sus habilidades murciélagas en juego le llevó directamente a la plataforma en que se encontraba. Su equipo estaba completo. Sonrió para sus adentros. Arlequín iba a llevarse una sorpresa.

COMO UN ROMPECABEZAS

La primera pieza del Batimóvil, una aleta, la encontró en una de las habitaciones inferiores. Para cogerla desdeñó una falsa escalera de cubos que era una trampa. Resultaba mucho más sencillo. Colocó una pieza que encontró bajo el cubo que había junto a la aleta y saltó. El cubo se deshizo y la aleta cayó al suelo, donde pudo cogerla con facilidad.

La segunda, y tras una intrincada ascensión, la encontró en una habitación solitaria. Estaba en lo alto de un estrecho y resbaladizo pasadizo. Si se caía debería reiniciar un largo camino. Afirmó el paso y en un último esfuerzo logró capturarla.

La tercera apareció en una extraña habitación en la que dos émbolos subían y bajaban. Era perfectamente visible y no fue difícil conseguirla.

La cuarta exigió mucho más trabajo y para conseguirla debía caminar por las alturas, ayudándose de unas esferas de cristal y evitando los mortales rotores cargados de electricidad que al menor roce acabarían con su vida.

La quinta, otra aleta, se encontraba en una habitación en la que todo había sido planeado como una trampa infalible. Nada más entrar en ella BATMAN percibió un zumbido extraño. Levantó los ojos y apenas tuvo una fracción de segundo para esquivar la pesada pieza que a punto estuvo de aplastarle. Iba a abandonar aquella habitación maldita en la que aparentemente no había nada, cuando un brillo azulado al fondo de un laberinto de zetas, llamó su atención. Era la quinta pieza. Esquivó con cuidado el laberinto electrificado y consiguió llegar hasta ella. Sólo faltaban dos.

No lejos de la anterior y en la misma zona, encontró la sexta. A la sala que la albergaba se accedía a través de un pasadizo plagado de obstáculos. Cualquier error conducía al abismo. BATMAN consiguió atravesarlo auxiliado por su equilibrio de murciélago y accedió a la sala en la que la imitación de un castillo escondía la pieza.

Ya sólo faltaba una. BATMAN se sentía cada vez más cerca del triunfo. Tan sólo un elemento más y podría abandonar aquella trampa mortal.

Sin embargo, comenzó a recorrer más y más salas y conforme el tiempo transcurría, comenzaba a sentirse más y más desesperado. La última pieza no aparecía por ningún sitio. Estaba empezando a pensar que se trataba de una amarga broma del Arlequín, cuando sus sentidos murciélagos le transmitieron una extraña vibración. Se encontraba en una habitación con tres teteras y una serie de cubos formando puente, sobre los que descansaba una esfera de cristal con una interrogación. El rostro se le iluminó y se puso a trabajar a toda velocidad.

E
D
PRO-PUL-SOR
F



Hubiera sido mejor comprarse un coche nuevo —pensó Batman— y dejarse de heroicidades. Demasiado tarde.
F
A
PIEZA
BOLSA
BOTAS
C
B
G
A
G
PIEZA

Situó dos teteras junto a la puerta formando un tope. Trepó al puente de cubos y empujó la bola que rodó hasta detenerse junto a las teteras. Con sumo cuidado separó éstas y se situó tras la bola. Tomó impulso y la lanzó a rodar bajo el puente de cubos. La bola chocó contra un objeto y lo arrastró al exterior. Era la última pieza.

TIEMBLA ARLEQUIN

El Batimóvil estaba nuevamente en funcionamiento en una de las plantas superiores del laberinto. Sólo le quedaba llegar hasta allí y escapar con bien de aquella terrible aventura.

Caminaba por uno de los pasillos cuando vio una pequeña figura que reproducía su imagen. Un pequeño BATMAN casi de juguete. Al instante lo reconoció. El Arlequín los utilizaba como distracción, lanzándoles dardos a la nariz. En el laberinto los había de cinco tipos diferentes.

Unos ofrecían una velocidad trepidante durante algunos segundos; otros regalaban diez supersaltos; los terceros volvían inofensivos a los enemigos durante algún tiempo; los cuartos regalaban una vida extra y los quintos la restaban. No había forma de distinguirlos y BATMAN decidió arriesgarse. Se lanzó sobre el que tenía delante y al instante sintió sus músculos invadidos por la super-velocidad.

Gracias a esta inesperada ayuda llegó en pocos minutos al lugar en el que se escondía el Batimóvil. Allí estaba brillante y reluciente, como recién salido de fábrica.

Subió a él y manipuló los sensibles controles de la consola, dando lectura a los indicadores computarizados. Presión del aceite: CORRECTA; compresión de turbina: CORRECTA; baterías: CORRECTA; temperatura de motores: CORRECTA; trampas o explosivos: NEGATIVO.

BATMAN, sonriente, pulsó el botón de arranque. Una trepidante sirena comenzó a aullar y BATMAN apenas tuvo tiempo de lanzarse al exterior. Algo fallaba.

Tras unos instantes la sirena dejó de sonar y BATMAN se acercó de nuevo a su coche fantástico. Una luz roja parpadeaba sobre un indicador. Era el de combustible y señalaba cero. La risa del Arlequín comenzó a sonar en grandes carcajadas a través de los altavoces. Le había dejado el coche sin gasolina.

SOLO PARA ADICTOS · TOP SECRET

CARGADOR

En esta ocasión hemos preparado un cargador un poco especial, disponiendo en él, desde el conocido poke de vidas infinitas, hasta el juego rápido.

Pero lo más importante es el disponer de una opción independiente, con la que jugaremos el juego como siempre, matándonos y sufriendo cada una de las dificultades del programa.

Con ayuda de esta opción y utilizando las teclas del 8 al 0, podemos aumentar los distintos niveles; la fuerza del salto, el nivel de inmunidad y la velocidad de movimiento.

Cómo grabar el cargador:

1.—Teclear el programa en Basic y salvarlo en una cinta virgen con: SAVE "<NOMBRE>" LINE 1

2.—Cargar en el ordenador el programa Cargador Universal de c/m.

3.—Teclear el listado datado, hacer un DUMP en la dirección 40000, y salvar el código máquina generado, indicando como dirección la 40000 y 352 como número de bytes.

4.—Para utilizarlo bastará con teclear LOAD"".

```
  10 CLEAR 64000: LOAD ""CODE 65
000
  20 INPUT "Vidas infinitas? (s)
 ";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 6506
4,0
  30 INPUT "Juego rapido? (s) ";
a$: IF a$<>"s" THEN POKE 65069,0
  40 INPUT "Ayudas seleccionable
s? (s) ";a$: IF a$<>"s" THEN POK
E 65075,0
  50 PRINT AT 11,2;"Pon en march
a el cassette..."
  60 RANDOMIZE USR 65000
```

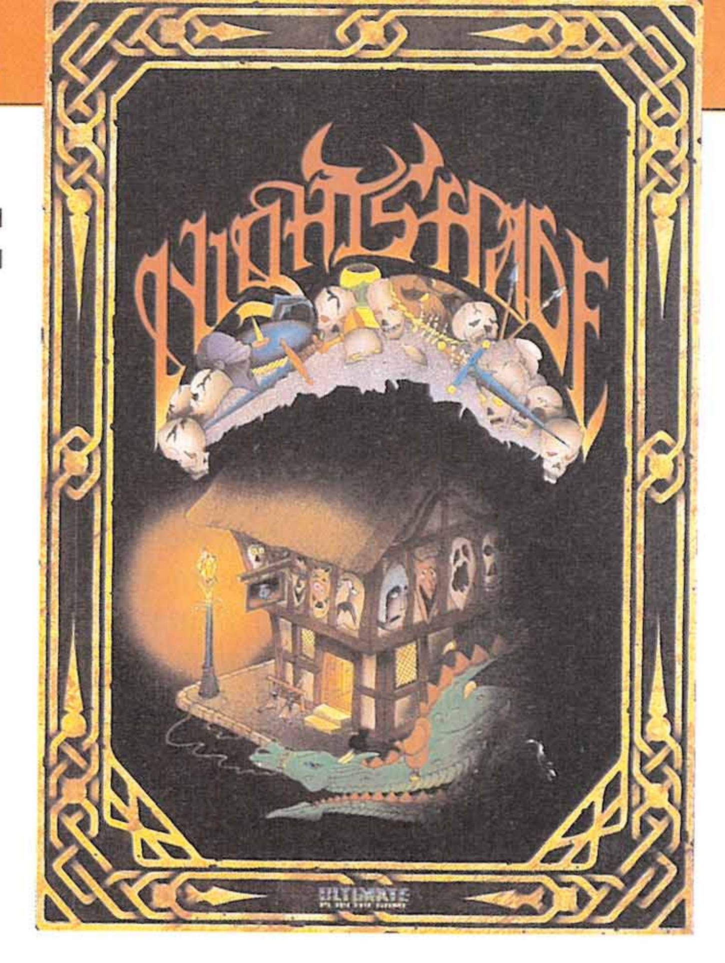
```
 1   DD210000111100AF37CD  723
 2   560530F211CD002FCD56  941
 3   0530E9111100AF37CD56  841
 4   0530F6111A062FCD5605  691
 5   30ED310000111400CD63  675
 6   FEDD210040112FBACD63  1126
 7   FEAF326E8F3EC9323E66  1289
 8   2178FF22688F1178FF21  1114
 9   42FE012100ED60C38065  1191
10   F53EEFDBFE4F3E99CB41  1581
11   200332FE8ECB49200332  842
12   008FCB51200332FF8EF1  1150
13   C39B7BF33E0FD3FEDBFE  1731
14   1FE620F6024FCD29FF30  1169
15   FB21150410FE2B7CB520  959
16   F93E0ACD29FF30EA06C4  1306
17   CD27FF30E33ED6B838F4  1534
18   06C4CD27FF30D73EDFB8  1433
19   38E8FD2144FFFD660006  1258
20   C4CD27FF30C43ECDB830  1438
21   E12420F10660CD27FF30  1183
22   B5CD27FF30B03EABB838  1377

23   0AFD23FD7DFE4820D518  1271
24   CF79EE034F06B02E043E  942
25   0B18023E0CCD29FFD03E  882
26   0ECD29FFD03EC3B8CB15  1388
27   06B0D2DBFE3E3ABDC270  1480
28   FE2E0106C43E081810DD  834
29   7500DD231B06C42E013E  711
30   0618023E0CCD29FFD03E  877
31   0ECD29FFD03ED7B8CB15  1408
32   06C430EB7AB320D9C93E  1298
33   163D20FDA704C83E7FDB  1147
34   FE1FA9E62028F4792F4F  1247
35   E607F608D3FE37C9282E  1298
36   2A2C0000000000000000  86
```

MSX

NIGHT SHADE

Andrés de la FUENTE



En el valle perdido entre las montañás púrpuras y los mares de las Siete Islas, se encuentra un rincón que no ha sufrido el paso del tiempo.

Todo era paz hasta que llegó la oscuridad, se apoderó de la luz y la tierra, y la libertad desapareció de los montes. La muerte y el hambre se extendieron por todo el poblado. Los que pudieron huyeron y se refugiaron en las cuevas, lejos del lugar, y el pueblo quedó en poder de las tinieblas.

Los que no consiguieron huir, quedaron débiles y enfermizos, se vieron transformados en horribles criaturas, poseídas por el mal, causando mortíferas plagas y atrapando a todo aquél que osase entrar en aquel lugar.

Los años han pasado desde que el pueblo





fue invadido, y pronto pasará a la leyenda.

Todo aquél que entraba en el valle, en busca de las fuerzas del mal era atrapado y convertido en uno de ellos. Nunca más se les volvía a ver.

Las únicas noticias que no se saben si son verdad, cuentan que esqueletos con la carne a jirones, y empapados de sangre, esperan paseando por el vacío pueblo en busca de víctimas. Horribles demonios, terribles peligros y hechizos controlan a cualquier osado que penetre entre los fríos muros.

El viejo sabio, entre gemidos de desesperación, presa de la enfermedad que acaba con su vida, nos pide entre suspiros, que terminemos con esta oscuridad. Sus últimas palabras antes de morir, nos hacen pensar.

—Encuentra a los demonios y hazles cara con los objetos que parpadeen cuando estén próximos. La Biblia, el reloj de arena, el mazo y el crucifijo, te ayudarán a conseguirlo.

Armados de valor decidimos enfrentarnos a las fuerzas del mal y nos dirigimos al pueblo...

TOP SECRET ADICTOS

```
10 SCREEN0:KEYOFF:WIDTH40:CLEAR 200,&HCFFF
20 LOCATE 7,10
30 INPUT "¿Quieres Vida Infinita";A$:IF A$="s" OR A$="S" THEN POKE &HD0AA,&HAA ELSE BEEP
40 FORI=&HD000 TO &HD038
50 READ A$:A=VAL("&H"+A$):FG=FG+A:POKE I,A
60 NEXT
70 IF FG<>5039 THEN PRINT"ERROR EN DATA":KEYON:END
80 CLS
90 LOCATE 14,8:PRINT"PON LA CINTA"
100 LOCATE 14,10:PRINT"PULSA 'PLAY'"
110 LOCATE 14,12:PRINT"PULSA  'ESC'"
120 IF INKEY$=CHR$(&H1B) THEN BEEP ELSE 120
130 BLOAD"CAS:"
140 POKE &HD13E,&HD0
150 DEFUSR=&HD100
160 A=USR(0)
200 DATA F3,3A,AA,D0,FE,AA,28,01,C9,3E,CD,32,8B,4E,3E,00,32,8C,4E,3E,00,32,8D,4E,3E,3E,32,
00,80,3E,00,32,01,80,3E,32,32,02,80,3E,8A,32,03,80,3E,4E,32,04,80,3E,C9,32,05,80,C3,00,40
```



SPECTRUM
MSX

GUNFRIGHT

Pedro José RODRIGUEZ LARRAÑAGA

Los más peligrosos bandoleros se han instalado en Kinsfolk, el que antes fuera el pueblo más pacífico al oeste del Mississipi. Armado con un par de viejos colts, el sheriff se enfrenta en solitario a los peligrosos forajidos. En cualquier calle, en cualquier rincón, un enemigo puede estar acechando.

Ultimate se ha convertido por méritos propios en la mejor casa de software para Spectrum, de tal modo, que todos sus programas son indiscutibles números 1, y entre todos ellos si hiciéramos una encuesta entre usuarios posiblemente el ganador sería Knight Lore, la obra maestra de la compañía.

El único «pecado» que cometió Ultimate fue alcanzar la perfección demasiado pronto. Cuando el mercado estaba saturado de medianías Ultimate lanzaba el Knight Lore y el Alien 8 cuyos gráficos tienen un realismo que hoy en día muy pocos programas alcanzan. Hace un año Ultimate llegó a la cumbre. Hoy sigue estando en ella, y esperamos que siga por mucho tiempo.

Gunfright tiene evidentes semejanzas con el Nightshade, su predecesor: La técnica de animación es la misma, denominada Filmation 2 por sus autores, la mecánica y el argumento tienen también un evidente parecido y existe cierto paralelismo entre los objetos de ambos programas. Pero olvidando comparaciones y mirando el programa en sí, debemos reconocer que se trata de un excelente juego, probablemente el mejor de la compañía.

UNA SENCILLA Y VIEJA HISTORIA

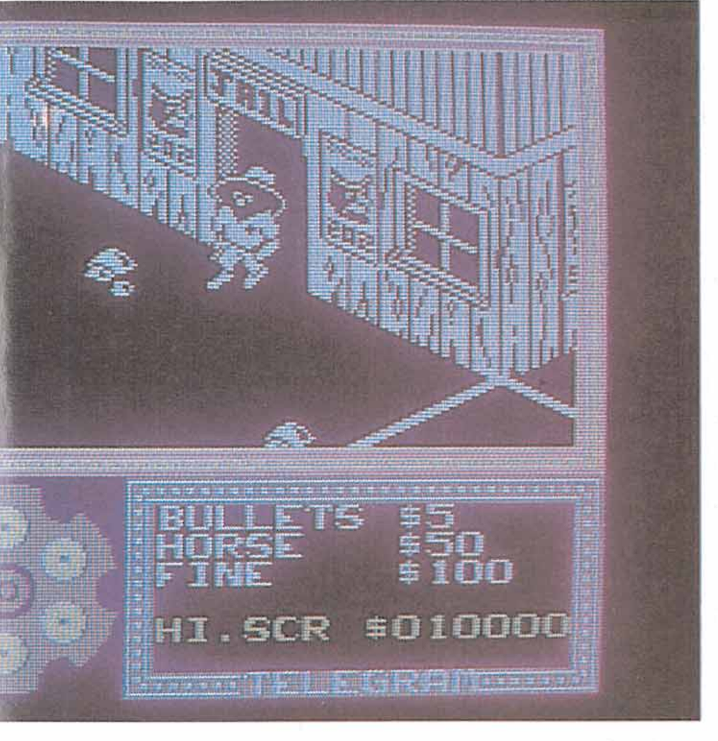
En Gunfright desempeñas el papel de sheriff de un pequeño pueblecito del oeste. Este pueblo está totalmente infestado de bandidos y tu misión es, por supuesto, acabar con ellos. Hay un total de 20 pistoleros que deberás localizar y destruir uno por uno. Cuando acabes con el último de ellos, la ciudad estará libre y tú habrás cumplido tu misión.

Los 20 pistoleros, por riguroso orden de aparición son: Buffalo Bill, Billy the Kid, Sundance Kid, Jesse James, Butch Cassidy, Ma Baker, Wild Bill, Rumpo Kid, Clever Jake, Milkie Bar Kid, Klondike Pete, Bronco Colorado, Wayko Kid, Lone Ranger, Tonto, QD McGraw, Mexicans, Gun Slingers, Bandits y Hill Billys. Cada bandido tiene una apariencia distinta, destacando por lo curioso Ma Baker, que es una mujer agresiva, y Tonto, un indio con una cara que hace honor a su nombre.

EL VIEJO PUEBLO DEL OESTE

Kinsfolk, que así se llama el pueblo donde tiene lugar esta sangrienta historia, es típico del oeste con sus salones, tiendas, un banco y, por supuesto, una cárcel donde encerrar a los bandidos que vayas atrapando. Puedes caminar por las calles y entrar en los edificios para examinar su interior. Al acercarte a las paredes éstas desaparecerán para que puedas observar lo que hay detrás de ellas.

En tus correrías por Kinsfolk te encontrarás, además de los bandidos, con mujeres y pequeños bandoleros. Las primeras se mueven continuamente mientras que los segundos se limitan a dar saltitos mientras apuntan con sus armas a los pacíficos habitantes del pueblo. El contacto con estos personajes es mortal y cada vez que choques con ellos perderás una vida comenzando de nuevo la búsqueda desde la



En un pequeño pueblo infestado de bandidos, tu misión por supuesto, será acabar con ellos. Nada menos que veinte pistoleros del peor cariz

cárcel. Los pequeños bandidos son inofensivos, pues no disparan nunca. Puedes eliminarlos, así como a las mujeres, con un disparo, pero esto quita dinero por lo que no es recomendable (tu misión es proteger a los ciudadanos, no asesinarlos).

También encontrarás caballos que puedes comprar y te ayudarán a ir más rápido durante unos instantes. Cuando el dinero escasee hallarás sacos de dinero desperdigados por el pueblo que aumentarán tu cuenta en 100 dólares. Por último, también hay piedras (que están exclusivamente de adorno) y cactus venenosos que acabarán con una de tus vidas si tienes la mala pata de chocar con ellos.

A partir del octavo pistolero aparecerán por el pueblo las típicas bolas rodantes que suelen verse en las películas de vaqueros. Se trata de arbustos que se han desprendido del suelo y ruedan empujados por el viento. Son también mortales y a veces bastante difíciles de esquivar.

COMO JUGAR

El dinero juega un importantísimo papel en Gunfright, pues lo necesitarás para comprar munición cuando se acaben las seis balas del tambor, comprar caballos y cubrir los gastos de entierro de los desgraciados ciudadanos que mates.

Comienzas el juego con 250 dólares, cantidad insuficiente que debes ampliar a toda costa. Para ello nada más comenzar el juego deberás disparar a unos sacos que caen por la pantalla e intentar acertar al mayor número de ellos. Cada saco que alcances te bonificará con 100 dólares.

Cuando terminen de caer los sacos aparecerás a las puertas de la cárcer (jail). En pantalla encontrarás una detallada descripción del bandido que debes eliminar y la recompensa que se ofrece por su captura (el primer bandido a eliminar es Buffalo Bill, por el que se ofrecen 350 dólares). Debajo del cartel de «Se busca» hay unos sombreros que indican las vidas que te quedan además de la que estás utilizando, el dinero con que cuentas expresado en dólares y el tambor de una pistola mostrando en color claro las balas que aún puedes utilizar.

En la parte inferior derecha se halla un telegrama que indica en todo momento las cotizaciones de los artículos de primera necesidad. «Bullets» indica el precio de las balas, «horse» el precio de los caballos y «fine» el precio de los funerales de las mujeres o pequeños bandidos que asesines. Estos precios oscilan a lo largo de la partida, por lo que convendrá no derrochar en vano y esperar a que los precios bajen. Cada vez que cojas un caballo, termines las balas o mates a alguien se te descontará la cantidad que indique el telegrama. Puedes aumentar tu cuenta cuando captures a un bandido, por el que te darán la cantidad indicada en el cartel, o recogiendo sacos de dinero.

Debes recorrer el pueblo buscando al bandido, representado por un personaje musculoso fácilmente reconocible por su fiera apariencia. Cabe destacar que existen cuatro gráficos distintos para representar a los bandidos que se repiten cíclicamente (el quinto forajido, por ejemplo, tendrá el mismo gráfico que el primero). Encontrarás bandidos con sombrero vaquero, sombrero mejicano e incluso con chistera. Algunos bandidos, sobre todo los últimos, van montados a caballo por lo que será aún más difícil localizarles. Cuando los encuentres debes dispararles. En cuento le aciertes sonará una melodía y pasarás a otra pantalla, la pantalla del duelo.

En esta pantalla aparecerá el bandido a gran tamaño (en ella todos los bandidos tiene gráficos distintos) y el punto de mira de tu colt. Tienes unos instantes para

J.A. CALVO II 86



En el pueblo, hay por supuesto, salón, banco, almacén y cárcel donde encerrar a los bandidos.

mover la mira y disparar. Si fallas el primer tiro todo será en vano, y también morderás el polvo si el forajido es más rápido que tú. Si te mata perderás una vida, volverás a las puertas de la cárcel y deberás buscarle de nuevo. Si por el contrario eres el más rápido conseguirás una nueva vida, cobrarás la recompensa ofrecida por su captura y pasarás al siguiente bandido de la lista. Cuando termines con los 20 la misión se podrá dar por concluida, pero el juego continuará a partir del decimosexto forajido, Mexicans, y así continuamente.

La parte más demencialmente difícil del juego es, sin duda, el duelo con el bandido, ya que éste es tan rápido que nos mandará al otro mundo sin apenas enterarnos. Pero existe una manera de realizar el duelo que nos garantiza casi totalmente el éxito: haciendo una pequeña trampa. Hay dos teclas, Space y Caps Shift, que sirven para detener momentáneamente la acción en cualquier momento del juego. Estas teclas también funcionan durante el duelo. El truco consiste en tener pulsado Space al comenzar el duelo, apareciendo únicamente el punto de mira. Ahora pulsar dicha tecla dos veces rápidamente. La acción se volverá a detener, pero esta vez el bandido se verá claramente en pantalla. Repite esta acción varias veces moviendo el joystick hacia el bandido, y cuando el punto de mira esté sobre él dispárale sin piedad. Con este método se pueden masacrar 22 bandidos en tres horas (estos datos son totalmente verídicos).

Cada cuatro bandidos aparecerá una pantalla de bonus idéntica a la del comienzo del juego, en la que deberás disparar contra unos sacos de dinero para aumentar la puntuación. Por supuesto que en cada nuevo ciclo las bolas van más rápidas que en el anterior, llegándose a velocidades increíbles.

Para acabar, indicar que si al buscar al bandido por el pueblo chocamos con él perderemos una vida y aparecerá de nuevo en la cárcel, pero el bandido seguirá en el mismo sitio por lo que si te apresuras podrás encontrarle facílmente. Sin embargo, si pierdes el duelo, el bandido reaparecerá en cualquier lugar del pueblo.

Desde el momento en que ves al forajido, cada vez que éste choque con una pared se oirá un sonido. Esto ocurrirá incluso si el bandido ha salido de la pantalla, lo que puede servirte para no perder su pista guiado por los sonidos.

PARA PONER LAS COSAS MAS FACILES

Gunfright no es un juego demasiado difícil. El mayor peligro es el continuo movimiento de las mujeres del pueblo y los duelos con los bandidos. Sin embargo, te ofrecemos un cargador con el que podrás disfrutar de numerosas ventajas que harán tu aventura más fácil de completar.

Para utilizar el cargador sigue estas instrucciones:

— Teclea y salva en cinta el programa basic con la instrucción SAVE «GUN-BASIC» LINE 1Ø, verificando la grabación con VERIFY ".

— Con el Cargador Universal de código máquina en memoria teclea los datos del listado 2. Cuando hayas terminado haz un DUMP en la dirección 58ØØØ y luego grábalo en cinta, a continuación del programa basic, especificando como nombre GUN-CODE, como comienzo 58ØØØ y como longitud 226 bytes.

Ya tienes el cargador listo para su uso. Escribe LOAD "" y espera a que esté totalmente cargado. El programa te hará 5 preguntas que deberás contestar S o N.

— Vidas infinitas. Aunque te maten volverás a la vida infinitas veces.

— Eliminar mujeres. Estos incordiantes personajillos desaparecerán para siempre.

— Eliminar pequeños bandidos. Lo mismo que la opción anterior.

— Salvar pantallas. Ten una cinta preparada para grabar. En cualquier momento del juego puedes pulsar la tecla S. Observarás que todo el juego se ha detenido. Pon en marcha el cassette y pulsa la tecla A. Las pantallas se grabarán con cabecera con el nombre GUN-SCREEN.

— Los bandidos no disparan en el duelo. En la pantalla del duelo el bandido se moverá de un lado a otro, pero no disparará, por lo que se convertirá en presa fácil de tus armas.



CARGADOR

```
5  ++++++ cargador para GUN FRIGHT +++++++++++++++  (MSX)  MICROMANIA  +++++++
10 SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF
20 FORI=&HD000 TO &HD03A
30 READ A$:A=VAL("&H"+A$):FG=FG+A:POKE I,A
40 NEXT
50 IF FG<>5434 THEN PRINT"ERROR EN DATAS":KEYON:END
60 LOCATE 10,10:INPUT"¿Vidas infinitas";A$:IF A$="S" OR A$="s" THEN BEEP:POKE &HD0AA,&HAA ELSE PLAY"B":POKE &HD0AA,0
70 GOSUB 1010
80 BEEP:LOCATE 14,12:PRINT"PON LA CINTA":GOSUB 1000
90 BEEP:LOCATE 14,12:PRINT"PULSA 'PLAY'":GOSUB 1000
100 BEEP:LOCATE 14,12:PRINT"PULSA 'ESC'"
110 IF INKEY$=CHR$(&H1B) THEN GOSUB 1010 ELSE BEEP:GOTO 110
120 LOCATE 18,10:PRINT"ESPERA"
130 BLOAD"CAS:"
140 POKE &HD13E,&HD0
150 GOSUB 1010
160 DEFUSR=&HD100
170 A=USR(0)
180 DATA F3,3A,AA,D0,FE,AA,28,03,C3,00,40,3E,CD,32,AA,61,3E,00,32,AB,61,3E,A0,32,AC,61,3E,3E,32,00,A0,3E,03,32,01,A0,
3E,32,32,02,A0,3E,5E,32,03,A0,3E,D0,32,04,A0,3E,C9,32,05,A0,C3,00,40
1000 FORI=1TO750:NEXT
1010 FORI=1TO25:PRINT:NEXT
1020 RETURN
```

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador del Gunfright
  20 POKE 23658,8: PAPER 0: INK
7: BORDER 0: CLS : LOAD ""CODE 5
8000,226: CLS
  30 PRINT "Contesta S o N a cad
a pregunta"''
  40 PRINT "Quieres vidas infini
tas? ";: GO SUB 100: IF NOT a TH
EN POKE 58084,0
  50 PRINT "Quieres quitar mujer
es? ";: GO SUB 100: IF NOT a THE
N POKE 58095,0
  60 PRINT "Quieres quitar a los
 pequen";CHR$ 8; OVER 1;"~os"'"b
andoleros? ";: GO SUB 100: IF NO
T a THEN POKE 58098,0
  70 PRINT "Quieres salvar panta
llas? ";: GO SUB 100: IF NOT a T
HEN POKE 58090,0
  80 PRINT "Quieres que los band
idos no"'"disparen en el duelo?
";: GO SUB 100: IF NOT a THEN PO


KE 58114,0
  90 PRINT "Inserta cinta origin
al y pulsa una tecla": INK 0: P
AUSE 0: CLS : RANDOMIZE USR 5800
0
 100 PAUSE 0: IF INKEY$<>"S" AND
 INKEY$<>"N" THEN GO TO 90
 110 LET a=(INKEY$="S"): PRINT "
SI" AND a;"NO" AND NOT a'': RETU
RN
```

LISTADO 2

```
 1   AF326B5CCD60E3DD2100  1206
 2   0011A200CD6CE3CD60E3  1247
 3   DD210060110C1BCD6CE3  946
 4   CD0060CD60E3DD210060  1179
 5   110080CD6CE311006021  831
 6   01600100401AED6F1213  573
 7   1323230B78B120F32100  705
 8   6011005E010080EDB021  782
 9   06E322F6A32110E322FB  1239
10   A33EC9328FB63216B33E  1114
11   E932B05C213456227B5C  968
12   3E1A32F9B9C3005EF53E  1168
13   033265A2F1C3D8A7F53E  1442
14   FDDBFECB4F2031DDE5D5  1752
15   C5E53EFDDBFECB4720F8  1768
16   DD214FE3111100AFCDC6  1172
17   043012FB06327610FDDD  985
18   21004011001B3EFFCDC6  861
19   04E1C1D1DDE1F1F3C3E7  1987
20   B20347554E2D53435245  761
21   454E001B00400000DD21  492
22   0000111100AF37C35605  550

23   3EFF37C3560500000000  658
```

DUMP 28000
N.º BYTES 226

J.A. CALVO II 86

SPECTRUM

SPINDIZZY

Texto: Ignacio MORENO
Mapa y pokes: Antonio G. DE SANTIAGO

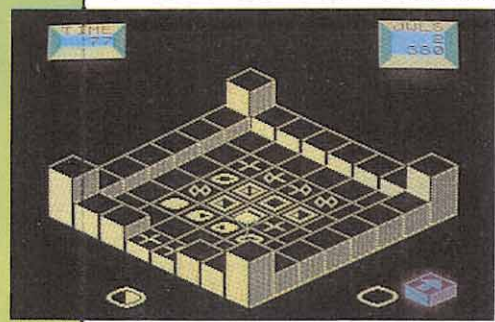


Dylan había querido ser asistente cartográfico para Mundos Desconocidos desde que tenía uso de razón. Consiguió entrar en la Corporación siendo muy joven, pero hasta el momento no había pasado de ser un aspirante al cargo.

Por eso, aquella madrugada cuando sonó el teléfono en su casa, no pudo evitar que el corazón le diera un vuelco. Sólo podía tratarse de una llamada de la Corporación. Descolgó y una voz metálica le dijo: al oír la tercera señal serán...pi...pi...pi...

Era la clave secreta de la Corporación. Activó el decodificador y en el vídeo-teléfono apareció la imagen del jefe de Asistentes Cartográficos.

Sus palabras fueron claras y concisas. Todos los rastreadores profesionales estaban en aquellos momentos ocupados en la localización de la misión «HAWK WIND», desaparecida en el transcurso de una operación colonizadora rutinaria. Como quiera que los muchachos del equipo localizador habían descubierto casualmente la existencia de un micro-universo en una dimensión paralela, la Corporación había decidido darle una oportunidad. Debía levantar mapa de la misma codificándolo según los parámetros habituales, en consonancia con los modelos de actuación DEF etc, etc...



Ni siquiera esperó a escuchar el fin del mensaje. Colgó el teléfono y se apresuró a vestirse. En el nivel cinco del módulo de exploraciones de la Corporación le esperaba su primer trabajo.

EL INFORME DYLAN

El ingeniero jefe de Asistentes Cartográficos no podía creer lo que estaba viendo. Apenas habían transcurrido unas horas tras su conversación con el aspirante Dylan y sobre la mesa de su despacho ya se encontraba el trabajo totalmente realizado. Había empleado la mitad de tiempo que hubiera necesitado cualquiera de sus hombres para un trabajo similar. A pesar de tratarse de un pequeño micro-universo, podía considerarse todo un récord. Habría que seguir muy de cerca la evolución de la carrera de aquel muchacho. Abrió la primera página y comenzó a leer.

Nombre clave: SPINDIZZY.

Características: micro-universo paralelo en coordenadas no coincidentes.

Spindizzy, decía el informe, es un intrincado laberinto de 386 fases de pantalla.

«SPINDIZZY es un extraño microuniverso en una dimensión paralela»

El inicio de la exploración se realizó en el centro geográfico del mismo, una encrucijada de direcciones.

El recorrido debe iniciarse en la dirección este. En esta dirección encontraremos un primer grupo de pantallas que por sus características, bien podría servir como pista de entrenamiento.

Spindizzy presenta en una primera observación varias dificultades. En primer lugar, su trazado. Se trata de un mundo de agua, hielo y bloques de piedra, con grandes desniveles, estrechas pasarelas sobre el abismo y peligrosas trampas que más adelante se detallarán. Pero, posiblemente, el mayor peligro del micro-universo a investigar, sea el tiempo. Un desajuste espacio-temporal provoca que el tiempo de rastreo sea muy limitado.

Existen, además, numerosas situaciones que motivarán peligrosas pérdidas de tiempo. En primer lugar, que el Rastreador caiga al vacío. Cada vez que esto ocurra se perderán cinco unidades de tiempo de un solo golpe.

En segundo lugar, el uso de la tecla FREEZE (para ralentizar el movimiento) hará correr vertiginosamente el contador. Lo mismo sucederá en los ocasionales encuentros con ciertas réplicas de nuestro Rastreador, que el mundo estudiado produce de forma espontánea.

Para conseguir tiempo extra debemos intentar apoderarnos del mayor número posible de las 220 gemas que encontraremos a lo largo del recorrido. El paso a nuevas

zonas del mapa también proporciona tiempo extra, aunque en mayor medida.

GUIA PARA VIAJEROS

A lo largo del trayecto encontramos tres tipos diferentes de superficies. El tipo más común son bloques de ladrillos enormes que conforman extrañas figuras, continuaba el informe Dylan. Existen también pasajes inundados, además de bloques y superficies de hielo. En estas últimas el pulsador FREEZE será inútil, haciéndose muy difícil controlar los movimientos del Rastreador.

El tercer tipo de superfice está formado con un extraño material flexible, que permite utilizarlo como trampolín, lo que será no sólo útil, sino imprescindible en algunas ocasiones. Lanzándonos sobre él desde cualquier elevación y controlando la potencia con el acelerador de velocidad, podremos acceder a joyas lejanas o terrenos fuera de alcance.

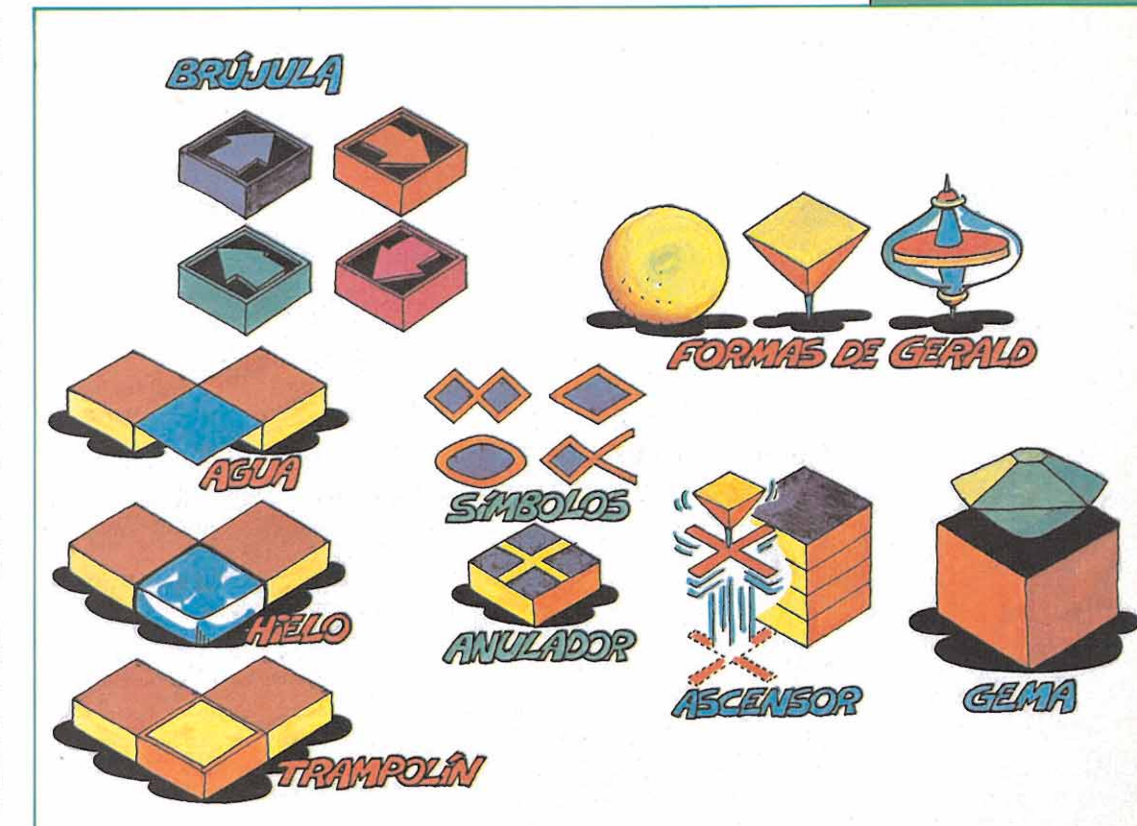
El laberinto está lleno de extraños símbolos que es preciso ir recogiendo. Su utilidad es inmensa. En primer lugar sirven para activar los elevadores que encontraremos detenidos en varias pantallas. Para ello debemos tener en nuestro poder el símbolo que aparezca junto al ascensor.

En otras ocasiones la posesión del símbolo necesario provocará que en algunas pantallas aparezcan tramos de camino que antes no existían y sin los cuales el acceso a ciertas zonas es imposible.

Para entrar en posesión del símbolo deseado no es preciso más que dejar deslizar sobre él el Rastreador. Pero atención, ya que el paso sobre un símbolo en forma de cruz nos desposeerá de los talismanes.

En algunas ocasiones aparecerá el símbolo que vaya a hacernos falta, en un lateral del monitor, impreso sobre un bloque como el de la brújula. Ese y no otro será el que deberemos buscar.

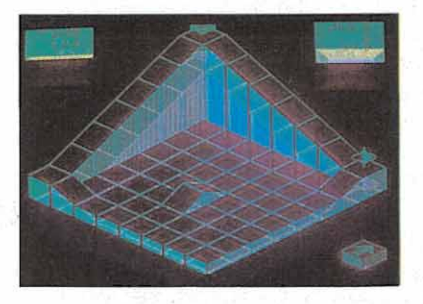
En el ángulo inferior derecho del monitor encontramos una flecha que hará las veces de brújula, indicando la dirección en que nos desplazamos. Es muy importante observar el camino que señala, sobre todo cuando optemos por variar el punto de vista de las pantallas (teclas 1,2,3,4). Esta opción nos permite observar el recorrido desde cuatro visiones diferentes, correspondiendo a las esquinas de la pantalla. Su uso es imprescindible cuando perdamos de vista el Rastreador.



Es preciso señalar que a lo largo del recorrido efectuado por el universo de Spindizzy, tuvimos ocasión de comprobar que el Rastreador sufría los efectos de la inercia y controlar sus movimientos con precisión exigía una cierta práctica.

De sus tres posibles apariencias (seleccionables con C) la que parecía dar mejores resultados, fue en la que mostraba apariencia de bola.

El monitor del Rastreador ha sido equipado con un sistema de mapa de referencias (tecla M). En él se indican la disposición de las salas descubiertas, así como si contienen o no joyas de tiempo. Incluye además, pensando en futuras investigaciones, un sistema de medición que nos ofrece en tantos por ciento el número de fases recorridas, el porcentaje de universo que eso representa y el número de joyas recolectadas (tecla S).



LOS SECRETOS DEL LABERINTO

El viaje se inició en el núcleo del micro-universo paralelo. Mi consejo para quien intente adentrarse a Spindizzy es que se dirija hacia el este. Encontrará allí varias gemas y un buen campo de entrenamiento en el manejo de su Rastreador o nave exploradora.

En esta zona encontrará por ejemplo, una gema en lo alto de una columna. Para llegar a ella deberá primeramente activar los símbolos que encontrará en el suelo. Esto hará aparecer las pasarelas que unen la columna de la gema y la que es accesible mediante un elevador.

Asimismo, existe una pantalla (X = 63; y = 67), en el plano adjunto con todos los símbolos que

SOLO PARA TOP SECRET ADICTOS

CARGADOR

El programa cargador que os presentamos ofrece una serie de posibilidades muy interesantes, para acabar el juego y facilitaros la diversión con el SPINDIZZY.

El proceso a seguir será el siguiente. En primer lugar debéis teclear el CARGADOR (un pequeño programa en Basic) y el CARGCODE (cinco líneas de código máquina). Acto seguido cargar el programa original.

Después se os presentan dos opciones: el programa MAPA y el programa JUEGO. El primero os permitirá ver en vuestro monitor de una forma rápida, todas y cada una de las pantallas del juego. En los ángulos superior izquierdo y derecho respectivamente, podréis ver unas coordenadas encabezadas por X(filas) e Y(columnas). Si encontráis alguna pantalla que os resulte interesante, no tenéis más que apuntar los códigos y más tarde, con el programa JUEGO cargado, teclear el código correspondiente y ENTER, cuando el programa os pregunte por los valores «X» e «Y».

El programa JUEGO permite acceder directamente y en cualquier momento a la pantalla que se desee. En el plano cuadriculado adjunto encontraréis todos los valores X e Y de las pantallas. Sólo tenéis que buscar las coordenadas que os interesen y teclearlas.

Si queréis cambiar de pantalla, basta con llamar al MAPA (tecla M), pulsar CAPS SHIFT y SYMBOL SHIFT al unísono (EXT.MODE en el PLUS) y el ordenador os preguntará por el nuevo destino, así como si queréis tener la posibilidad de atravesar paredes, opción esta imprescindible si la pantalla a la que vais presenta elevaciones, ya que la teletransportación os dejará en el centro exacto y si no podéis atravesar paredes, quedaréis bloqueados.

Si al pulsar la tecla MAPA sólo pretendeis hacer una consulta de éste y continuar en la misma pantalla, basta con teclear 0 como valor de X e Y.

Las posibilidades del juego se vuelven así inmensas, ya que la opción de cambio de pantalla mantiene además el número de joyas, de pantallas realizadas y de tanto por ciento del juego.

Por si fuera poco, al cambiar de pantalla tampoco se pierden los símbolos de utilidades, lo que permite en caso necesario acudir a la pantalla X=63;Y=67, que reúne todos los símbolos del juego, y una vez con éste en nuestro poder, acudir a la pantalla en que nos sea necesario.

Para que nada os impida culminar con éxito vuestra misión, el programa JUEGO incluye además TIEMPO INFINITO.

LISTADO 1

```
  10 PAPER 2: INK 6: POKE 23624,
22: CLEAR 24831: LOAD ""CODE 232
96,46
  20 CLS : PRINT AT 12,4;"CARGA
EL PROGRAMA ORIGI-";AT 13,5;"NAL
 DESDE EL PRINCIPIO"
  30 RANDOMIZE USR 23326: POKE 6
5140,63: POKE 65141,133: POKE 65
148,81: POKE 65149,0
  40 RANDOMIZE USR 65121: POKE 5
2233,0: POKE 52701,0: POKE 56475
,0
  50 PRINT AT 11,7;"SELECCIONA O
PCION";AT 12,3;"1-Cargar el prog
rama MAPA ";AT 13,3;"2-Cargar el
 Programa JUEGO": PRINT AT 12,0
  60 LET a$=INKEY$: IF a$="" THE
N GO TO 60
  70 IF a$="1" THEN LOAD "MAPA"
  80 IF a$="2" THEN LOAD "JUEGO"
  90 BEEP .2,0: GO TO 60
 100 SAVE "CARGADOR" LINE 0: SAV
E "CARGCODE "CODE 23296,46
```

LISTADO 2

```
1   2123CA113DCA010800ED 796
2   B0ED562164002425C3E 886
3   0132445CC9ED5EC305C8 1143
4   DD2100FE119001AF3D37 961
5   CD560530F1C900000000 786
```

DUMP. 40000
N.° BYTES. 46

LISTADO 3 *(programa mapa)*

```
  10 LET n=NOT PI: LET s=PI-SGN
PI: LET e=SGN PI: LET o=PI: INPU
T "NORTE(n) SUR(s) ESTE(e) OESTE
(o)";a: LET n=a
  20 POKE 45891,n: PAPER 6: BORD
ER 0: RANDOMIZE USR 54565: RANDO
MIZE USR 46907: FOR x=41 TO 78:
POKE 51781,x: FOR y=49 TO 87: PO
KE 51782,y: RANDOMIZE USR 52183:
 PRINT ;AT 0,1; INK 0;"x="; INK
2;x;AT 0,27; INK 0;"y="; INK 1;y
: NEXT y: NEXT x
  30 INPUT "Ver mapa otra vez?(s
/n)";a$: IF a$="s" THEN GO TO 10
  40 PRINT #0;"Carga el programa
 -JUEGO-": LOAD ""
  50 SAVE "MAPA" LINE 0
```

LISTADO 4 *(programa juego)*

```
  10 POKE 48951,24: POKE 48952,1
: POKE 48957,195: POKE 51427,0:
POKE 51428,91
  20 RANDOMIZE USR 45822: GO TO
20
  30 INPUT "Ver mapa otra vez?(s
/n)";a$: IF a$="s" THEN GO TO 10
  40 PRINT #0;"Carga el programa
 -JUEGO-": LOAD ""
  50 SAVE "MAPA" LINE 0
 100 BORDER 7: POKE 23624,58: IN
PUT "Fila -x- ";x: POKE 51773,x
 110 INPUT "Columna -y- ";y: POK
E 51774,y
 120 INPUT "Atravesar muros?(s/n
)";a$: IF a$="s" THEN POKE VAL "
54128",201: GO TO 200
 130 POKE VAL "54128",42
 200 BORDER 0: RANDOMIZE USR 233
21: GO TO 20
9999 SAVE "JUEGO" LINE 0
```

puedan necesitarse a lo largo de la expedición. Por otro lado, podrá tener su primer encuentro con las peligrosas réplicas del Rastreador, ladronas de tiempo.

Tras superar esta primera fase de entrenamiento puede emprenderse el viaje, adentrándose más y más en el laberinto.

El estudio cartográfico ha revelado que Spindizzy es un mundo intrigante, lleno de extrañas formas geométricas, compuestas de brillantes losas duras como el acero. Sin embargo, el recorrido estaba lleno de peligros y momentos difíciles y sólo el amplio entrenamiento y las posibilidades del Rastreador, permitieron completar el trabajo. Así fue posible ir desentrañando todos los misterios de Spindizzy, desde sus pirámides descomunales, a sus blancos caminos de hielo, sus mares de agua brumosa y zonas en las que las joyas del tiempo proliferaban por todas partes.

Finalmente alcancé el norte. Allí realicé un extraño descubrimiento geográfico que paso a detallar. Se trataba de tres pantallas seguidas que formaban una especie de rampa de lanzamiento, que sin embargo, terminaba en el vacío (X=44;Y=61).

Todos los datos indicaban que el camino debía continuar, así que decidí arriesgarme. Preparé mi Rastreador y lo lancé a toda velocidad desde el extremo de la rampa hacia el vacío. Cuando lo creía todo perdido, una blanca superficie apareció ante mis ojos. El Rastreador rebotó y me vi nuevamente impulsado hacia el vacío. La velocidad era endiablada y debía frenar constantemente para en el siguiente salto no cruzar de largo la plataforma. Finalmente, y tras nueve saltos consecutivos, aterricé en una nueva zona (X=44; Y=82).

VIENTO DEL HALCON

El ingeniero jefe de Asistentes Cartográficos no salía de su asombro. El informe Dylan pormenorizaba todas y cada una de las coordenadas del plano, descubriendo todos lo secretos del mismo. Era un trabajo francamente excelente. Sin embargo, el ingeniero jefe no

podía prestarle toda la atención necesaria. Estaba demasiado preocupado con la desaparición de la misión de exploradores «Hawk Wind» en alguno de los infinitos universos paralelos. Si al menos tuvieran alguna pista.

Fue en ese momento cuando una parte del informe Dylan llamó su atención. En él se mantenía la idea de que el diseño de ciertas pantallas del universo Spindizzy era similar a ciertas letras del alfabeto. No había tenido tiempo de estudiar más detenidamente este fenómeno, pero parecía incluir todas y cada una de las letras del abecedario.

El ingeniero jefe tuvo una revelación. Corrió al ordenador y tecleó las letras que señalaba el informe, ordenando una búsqueda de la clave «HAWK WIND». Unos segundos después la voz metálica de la computadora confirmó sus esperanzas.

— Serie HAWK WIND encontrada. Comprende coordenadas X = 52-45; Y = 61.

El ingeniero casi dio un salto en la silla. Aquello no podía ser más que un mensaje de la expedición perdida. La habíamos localizado. El resto sería sencillo.

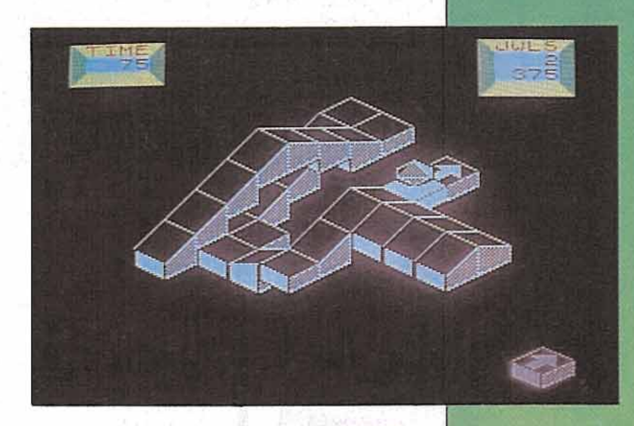
Tecleó el número de teléfono de Dylan. Quería felicitarle personalmente. Sin embargo, mientras esperaba contestación, colgó apresuradamente y marcó otro número. Era el del departamento de contratación.

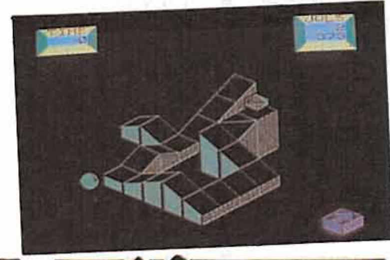
—¿Diga señor? —contestó una voz.

El ingeniero se identificó y añadió:

—Quiero que tramiten la baja y el despido del aspirante Dylan.

Colgó el auricular y permaneció con el informe entre las manos y la mirada perdida en el vacío. Lo sentía mucho por aquel muchacho. Pero cuando se disponía a felicitarle una extraña impresión se había colado en su cabeza y comprendió que no podría hacer otra cosa. Aquel condenado muchacho sabía demasiado.





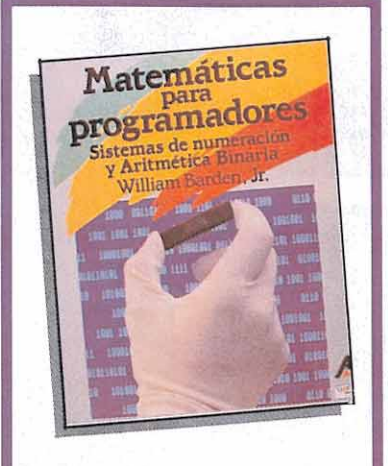
COLUMNAS Y

49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87

FILAS X

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78





MATEMATICAS PARA PROGRAMADORES

EDICIONES GENERALES ANAYA

WILLIAM BARDEN, JR.

SISTEMAS DE NUMERACION Y ARITMETICA BINARIA

160 Págs.

Las matemáticas siguen siendo un poco el alma de la informática. Continuamente tenemos que trabajar en binario o hexadecimal, realizar operaciones lógicas, manipular bits o realizar operaciones con números en coma flotante. Por todo ello es necesario aclarar de forma eficaz los algoritmos y las operaciones matemáticas que el programador va a necesitar tanto en Basic como en Código Máquina.

Este libro se encarga de hacerlo con numerosos ejemplos y explicándonos de una forma muy detallada cada uno de los sistemas y algoritmos operacionales que intervienen en el desarrollo de un programa en Basic o Código Máquina.

EL BANCO DE DATOS

EDICIONES GENERALES ANAYA

STEVE RODGERS Y MARCUS MILTON

45 Págs. (COLOR)



Dentro de la colección «Aprende a programar» encontramos un nuevo título tan interesante, sin duda, como cualquiera de los editados con anterioridad.

En esta ocasión se ha elegido como medio un juego de aventuras para conseguir explicar al niño, de la forma más clara, en qué consiste una base de datos.

La aventura en cuestión está basada en una historia llena de imaginación, situada en las profundidades del océano donde habitan todo tipo de animales anfibios. Aprovechando que este tipo de aventuras necesita de una gran base de datos, se explica cómo conseguir crear una de éstas y utilizarlas según los propósitos que nos interesen.

Un buen libro para el niño que no debe dejar de leer el padre.

RUTINAS EN CODIGO MAQUINA PARA AMSTRAD

EDITORIAL RAMA

CLIVE GIFFORD Y SCOTT VICENT

91 Págs.

Este libro es una recopilación de rutinas en Código Máquina que pueden ser incorporadas a cualquier programa para obtener de este modo unos mejores resultados con un mínimo esfuerzo y sin que sea necesario tener conocimientos previos del Lenguaje Máquina.

Son un total de 20 potentes rutinas de las cuales podríamos destacar algunas como las de Sonido RSX, Ampliación de caracteres, Copiador de programas, Desplazamiento de bloques, Rejilla de diseño y el lector de cabeceras.



ARCHIVO. MANEJO DE LA BASE DE DATOS EN EL QL

EDICIONES GENERALES ANAYA

IAN MURRAY/BLUEPRINT

432 Págs.

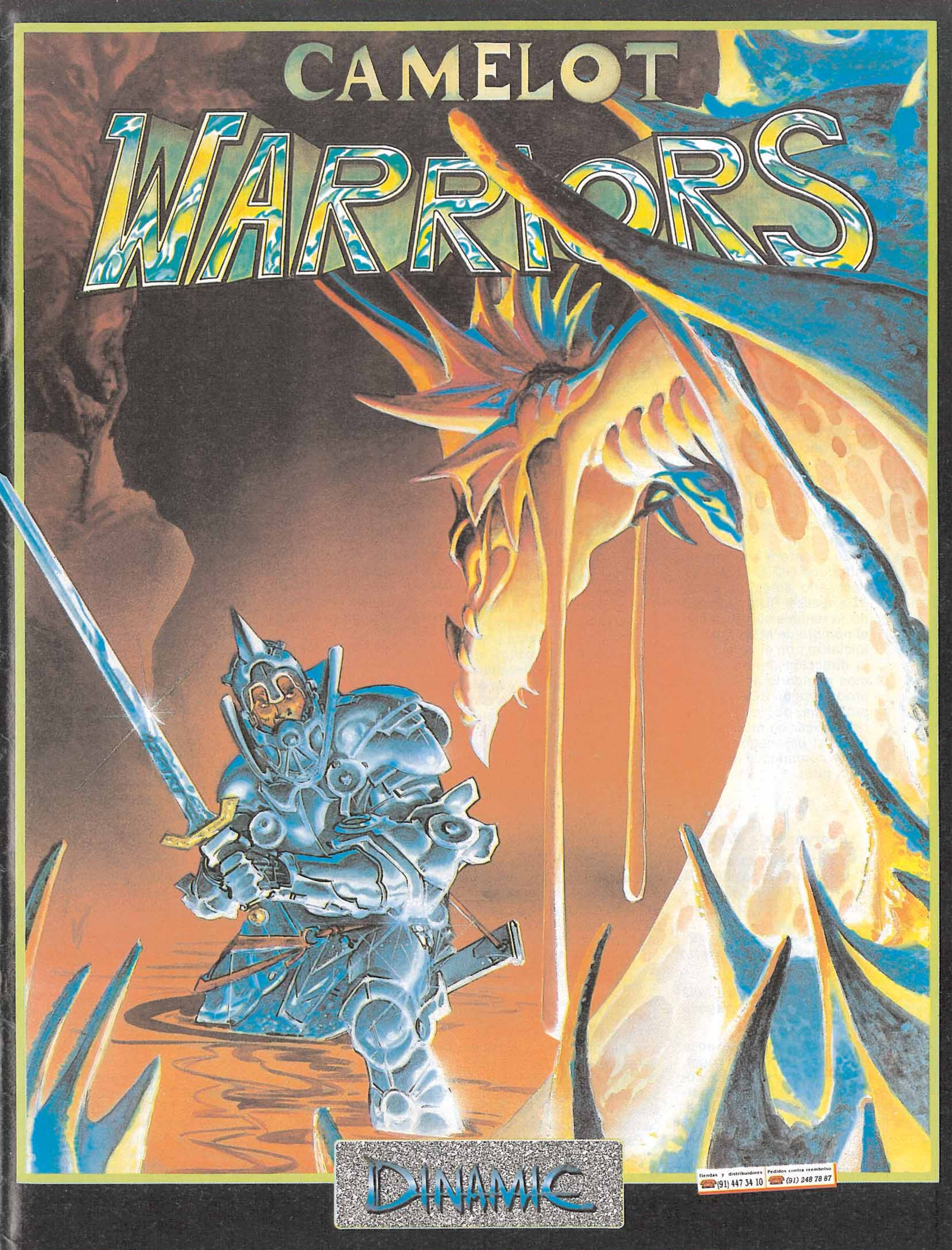
Casi todos nuestros lectores han oído hablar alguna vez de la Base de Datos para el QL, Archivo e incluso, habrán tenido oportunidad de leer el manual que la acompaña.

A pesar de ello, seguramente sean muchos los que aún no hayan podido sacar todo el rendimiento deseable a este potente programa. Para ellos y para todos los que estén interesados en saber cómo trabaja una Base de Datos, ha nacido este libro.

En él se presta especial atención al lenguaje de procedimientos, así como al desarrollo de las operaciones de ordenación, selección y mantenimiento de registros.

Es una obra informativamente muy densa llena de ejemplos, trucos y nuevas ideas para usar el programa. Además, incorpora un Solucionario de Problemas y un Glosario con toda la terminología empleada en Archivo.




CAMELOT
WARRIORS
DINAMIC
Tiendas y distribuidores (91) 447 34 10
Pedidos contra reembolso (91) 248 78 87

Hacer Dump

Cuando quiero hacer un DUMP con el cargador universal en la dirección que sea, le doy a la tecla «D» y me pone «NO EXISTE CODIGO FUENTE», también he intentado poner «GOTO MENU» para ejecutarlo, pero no sé cómo se tiene que escribir (lo de GOTO MENU).

Joaquín Valle
Majadahonda (Madrid)

□ Para poder realizar un DUMP debes, primero, introducir en la memoria a través de la opción INPUT, algunas líneas de datos. Si aun siguiendo estos pasos te sigue sin admitir el DUMP, prueba a revisar la parte del listado que se encarga de chequear si hemos introducido datos, pues debe haber algún error.

En cuanto a la forma de introducir GOTO MENU, es necesario antes de poner ésta, realizar RUN, ya que si no, la variable numérica con el nombre de MENU, no se inicializa con el número de la dirección donde deseamos mandarlo en caso de producirse un BREAK en el programa, por lo tanto debes teclear en modo directo en el ordenador, GOTO como comando, y menú letra a letra.

«Everyone's a Wally»

Estimados amigos de MICROMANIA tengo el EVERYONE'S A WALLY y me gustaría hacer una pregunta sobre éste.

¿Cómo se cogen los objetos de la librería y la letra del muro?

Jorge Bonilla Juliá
Tarragona

□ Los objetos que hay en la librería no se pueden coger. Esta pantalla sirve para colocar los tres libros desperdigados por toda la ciudad, que deberá coger Wilma.

Para hacerse con la letra del muro, puesto que es la última que debes escoger, antes tienes que haber hecho un sinfín de cosas.

Esta letra se coge poniendo la batería en la carretilla elevadora. Wally tiene que subirse en la pala y saltar hacia el muro cuidando de no caerse, de esta forma se obtiene la última letra.

«Jack and the Beanstalk»

Tengo el juego JACK AND THE BEANSTALK y mi problema es que no consigo pasar la segunda pantalla. Me subo en uno de los ladrillos y al intentarlo en el de arriba siempre caigo. Me gustaría que me indicaran cómo hacerlo. Gracias.

Gonis Mach
Barcelona

□ Para pasar la segunda pantalla de este juego, deberás coger la bolsa de dinero que se encuentra arriba, encima de un ladrillo. Esto lo conseguirás subiéndote al primer ladrillo empezando por la izquierda y dirigiéndote dando saltos al primer ladrillo, empezando por la derecha, sube y ve al primer ladrillo empezando por la izquierda, vuelve a subir y dirígete hasta el dinero. Luego no tendrás más que bajar como has subido y cuando estés abajo del todo vete hacia la izquierda.

Piyamarama

Queridos amigos, soy un lector de vuestra revista y la sección que más me gusta es la de Patas Arriba. En estos momentos, poseo el juego PIYAMARAMA y tengo una duda sobre él que no he podido resolver con vuestra revista: al llevar el fuel vacío y el extintor podemos atravesar el fuego y caemos en una pantalla que tan sólo tiene una llave. En la revista dice que la cojamos y salgamos por el mismo sitio en que está la llave, cambiándola por el extintor.

Por más que salto y me muevo, no consigo salir de ahí y me sale una bola que me mata. Después aparecen otra vez en la pantalla del fuego y no puedo pasar porque no tengo el extintor.

¿Me podrían decir qué puedo hacer en la habitación de la llave, o lo que debo hacer en la pantalla del fuego?

Fernando de Oro Roldán
Madrid

□ Lo que tienes que hacer en la pantalla de la llave, es cambiar ésta por el extintor y dirigirte rápidamente hacia la izquierda hasta que pases de pantalla.

Todo esto tendrás que hacerlo rápidamente pues si no, saldrá una bola que te matará irremediablemente.

Marsport

Me llamo Sergio Blanco Nieto, tengo 13 años y os escribo para ver si me podéis ayudar en dos problemas que tengo con el juego «MASPORT».

1.º) Vuestra revista dice que cuando ya tienes el oxígeno y el tanque vacío tienes que ir al sector «A» del nivel coma. Yo, al llegar a este punto no sé qué camino seguir ni dónde se encuentra el ascensor que me lleve a dicho nivel. ¿Podríais decirme dónde se encuentra dicho ascensor?

2.º) ¿Podríais decirme dónde está el ascensor secreto que es el único camino para llegar al «SPACE FIELD» a tiempo con los planos?

Gracias por vuestra ayuda.

Sergio Blanco Nieto
Alcorcón (Madrid)

□ Para llegar al sector A estando en el nivel COMA deberás dirigirte hacia la derecha y aparecerás en el sector A nivel COMA como tú nos indicas al principio.

Si estás en otro lugar de la ciudad deberás coger un ascensor específico según en el nivel que estés.

Para descubrir dónde está el ascensor deberás de hacer lo siguiente:

En tu recorrido por la ciudad habrás encontrado diez «COVEX» distintos, elige bien 7 de ellos y te darán referencia del lugar en donde se encuentra el ascensor, ve a él y dispara hacia la pared. Así encontrarás el ascensor secreto que te salvará de la autodestrucción de la ciudad.

Problemas con la rana

Quisiera que me explicaran lo que hay que hacer en el Back to Skool, para tirar la rana en la cabeza de la directora y también quisiera saber cómo se puede coger el pato en el Herbert's, sin perder una vida ya que aunque colocó la cuerda, no sirve para nada y por último, un truco para el Back to Skool: si el jardinero nos pilla cuando vamos a escaparnos, volvemos hacia atrás y empujamos la puerta con lo que conseguiremos que el director no la pueda abrir y no nos mande ningún castigo.

José Antonio Díaz
Barcelona

□ Para que la rana caiga sobre la cabeza de la directora tienes que colocar a la rana en la copa que hay en la cocina del colegio femenino, esto se consigue poniéndote en pie encima de la bicicleta y saltando al pasar por debajo de la copa. Más tarde bastará con dar con el tirachinas a la copa cuando la directora pase por debajo para que la rana caiga sobre ella y poder quitarla la llave.

Para poder coger el patito de goma sin perder energía habremos de ir a la habitación que está dividida por un muro en la que hay una soga cortada, nos dirigimos allí y saltamos encima (llevando la cuerda) y veremos como esta soga se alarga hacia abajo, luego vamos a la habitación en la que se encuentra el patito de goma y lo podremos coger gracias a la cuerda que alargamos antes.

Rambo

Hace poco que he adquirido el juego «RAMBO» para el ordenador Amstrad, pero resulta que, una vez que he liberado al prisionero, lo he llevado al helicóptero y ya de nuevo en el campamento, no aparecen por ninguna parte los demás prisioneros ni la jaula de palos que debiera aparecer. ¿Qué es lo que hago mal? ¿Dónde están los prisioneros?

Julio Montés Medina
Madrid

□ Para poder rescatar a los demás prisioneros deberás, como tú nos indicas, coger el helicóptero y dirigirte hacia la parte de abajo, en donde está la jaula de palos con los prisioneros dentro.

Una vez salvados éstos, abriéndoles la jaula con el cuchillo, deberás coger el helicóptero y dirigirte hacia arriba para completar la aventura.

Problemas con el cargador del Astroclone

Me gustaría que me indicaran qué debo hacer para introducir el cargador del programa Astroclone.

□ Para realizar el cargador hay que seguir los siguientes pasos:

1. Teclear el programa Basic y guardarlo en una cinta de cassette indicando la autoejecución en la línea número 0.

2. Con ayuda del cargador universal de código máquina introducir el listado número 1.

3. Hacer un DUMP en la dirección 40000.

4. Salvar a continuación del programa Basic que anteriormente hemos guardado en cinta, indicando como dirección la 40000 y 43 como número de bytes.

5. Una vez realizadas estas operaciones podemos proceder a la carga del programa con LOAD " ", y seguidamente introducir la cinta original.

6. Si no hay ningún problema el programa empezará como siempre, pero con una pequeña ayuda.

Knight Lore para MSX

Os felicito por haber introducido en la revista el programa cargador para el Knight Lore en MSX.

Sobre este programa tengo un problema, cuando me indica que ponga la cinta del juego (original) y pulse «ESC», empieza a cargar y al rato se interrumpe y aparece «Sintax error in 170», cuya línea es x = USR (0); quisiera que me indicarais, puesto que he comprobado el programa, dónde puede estar el error.

Espero que a partir de ahora, le dediquéis más páginas al MSX, ya que somos muchos los usuarios de este Sistema que compramos la revista y nos vemos un poco defraudados al abrirla y comprobar una y otra vez que nos tenéis un poco olvidados.

Andrés de la Fuente

□ Revisa bien el listado y principalmente la línea número 170 ya que has debido poner una O en el lugar que debería ir un 0, o bien poner un espacio entre el comando USR y el paréntesis.

La ocasión la pintan...

● VENDO calculadora Casio FX-3600P, programable, científica, análisis regresión, etc. Todo por 7.000 ptas. (negociables). También vendo video-juegos Atari por 10.000 ptas. Interesados escribir a Alejandro Esteve Herrera. Avda. Burjasot, 112 9.ª. Valencia 46009. Tel. (96) 349 76 04. Horas de comida y cena.

● VENDO Spectrum de 48K, con cables, transformador, manual en castellano, reset y garantía T.V. b/n de 22", lápiz óptico con su interface, joystick Quick Shot II, interface programable y dos cassettes especiales para el ordenador. Todo valorado en 90.000 ptas, lo vendo por 60.000 ptas o bien lo cambio por un Amstrad CPC 464, color. Preguntar por Miguel Tel.652 98 51. Alcobendas/Madrid.

● VENDO Spectrum 48K nuevo, con fuente, cables, libros. Precio: 32.000 ptas. (negociables). Información. Alvaro Herrera. Avda. Padre Piquer, 15, 2.°. 28024 Madrid. Tel. (91)711 02 40.

● DESEO intercambiar ideas, trucos, para Spectrum 48K y Plus. Los interesados pueden llamar al Tel. (96) 158 15 80 o bien escribir a Andrés Herrero. Jacinto Benavente, 11 Paterna/Valencia.

● CAMBIO cassette especial para ordenador por un interface para Spectrum o bien lo vendo por 4.000 ptas. Interesados llamar al Tel. 656 65 81. Torrejón de Ardoz. Preguntar por Miguel Angel. Madrid.

● URGE conseguir las instrucciones de «Heavy Of The Magick», pago fotocopias y envío. Mandar a Natalia Hernández. Avda. Meridiana, 309, 7-3. 08027 Barcelona.

● ESTOY interesado en contactar con usuarios de Zx Spectrum. Escribir a Mario Sáenz de Santamaría C/ Río Ebro, 27, 7.° C. Miranda de Ebro. Burgos.

● DESEARIA intercambiar pokes, mapas, trucos, etc. Escribir a Rafael Antón Sánchez. Apartado de Correos, 451. Elche. Alicante.

● CAMBIO Pista TCR modelo 7350 en perfecto estado con 2 coches de carreras, 1 coche obstáculo, 2 mandos, transformador, elevadores de pista, banderas, vallas anunciadoras, peraltes y 8,90 metros de pista por una impresora Seikosha GP-50 S en buen estado para el Zx Spectrum. Interesados llamar al Tel. (96) 349 55 69 de Valencia. Preguntar por Paco.

● ATENCION, se ha formado recientemente un club a nivel nacional para usuarios de Spectrum y de Amstrad. Se buscan socios que tengan cualquiera de estos dos ordenadores. Poseemos gran cantidad de pokes, mapas, instrucciones, trucos, etc. A los componentes de nuestro club se les enviará un carnet que les acreditará como socios. Pide información. Prometemos respuestas. Interesados escribir a Javier González Martínez. C/ Zeharkalea, 8, 8.° Drcha. Ermua. Vizcaya.

● VENDO vídeo-juegos Atari D508 con 6 palancas de juegos y 3 cartuchos de juego por sólo 10.000 ptas. Interesados escribir a la siguiente dirección: Antonio García Munne. C/ Encarnación, 202, 2.° 2.ª. 08025 Barcelona o bien llamar al Teléfono (93) 256 65 77.

● VENDO ordenador Zx Spectrum 48K. con cables, transformador, 60 revistas. Precio a convenir. Interesados llamar al Tel. (93) 330 73 71. Preguntar por Pablo.

● VENDO/CAMBIO las instrucciones completas, en español de los programas «Gens-3» y «Mons-3» en buenas condiciones. Interesados contactar con José A. Molina Gómez. C/Rosario, 21. Puerto Real. Cádiz.

● VENDO, por no ser compatible con el Spectrum 128K, unidad de disco Cumana para BBC Micro o para Spectrum 48K con interface Beta Disk. Regalo libros de instrucciones para los dos ordenadores en castellano. Precio a convenir. Interesados llamar al Tel. (957) 25 94 45. Preguntar por Antonio.

● VENDO ordenador Zx-81 en buen estado, además lo acompaño con varios fascículos de Microcomputer, libro de instrucciones. Todo por sólo 80.000 ptas. Interesados pueden dirigirse a Mario Rodríguez. C/ Cerro de la Trinidad, 32-34, 1.°. 08033 Barcelona Tel. (93) 345 26 61.

● VENDO Spectrum 48K en perfecto estado, interface, joystick Kempston, joystick Quick Shot I, infinidad de revistas, todo por sólo 39.000 ptas. Para mayor información llamar al Tel. (986) 85 61 72. Preguntar por Juan. Pontevedra.

● QUISIERA contactar con algún usuario del Spectrum que pudiera facilitarme un listado por impresora de todos los gráficos del programa «Atic Atac». Precio a discutir. Contactar con Javier Recio Lamata. C/ Fernán Caballero, 20, 41001. Sevilla.

● CAMBIO Spectrum 48K, un joystick Quick Shot, interface programable, libros de Basic en español, una cámara Kodak, por cámara de vídeo (color) para Beta con todos sus accesorios. Ofertas a Pedro. Teléfono (91) 619 89 18 de Madrid.

● INTERESA vender urgentemente Lápiz Optico marca Investrónica por 6.500 ptas. Interesados llamar o escribir a Carlos Sentí Rodríguez. C/ Callosa de Ensarria, 11-12, 46007. Valencia Tel. 377 05 01.

● ATENCION regalo más de 70 revistas para Spectrum (Microhobby, Zx, Mi Computer) por la compra de un Spectrum 48K en perfecto estado, un cassette especial, para ordenador marca Computone por la cantidad de 45.000 ptas. o bien lo cambio por un Commodore 64 que esté en buenas condiciones. Interesados llamar al Tel. (953) 76 44 71 o bien escribir a la siguiente dirección. C/ Artekale, 11, 2.° Bergara. Guipúzcoa.

● VENDO los ejemplares de Mocrohobby del n.° 1 al 75 en muy buen estado y con las tapas de encuadernación. Además incluyo los obsequios ofrecidos por dicha revista. Precio baratísimo. Llamar al Tel. de Madrid: 747 33 47. Preguntar por Dani.

● VENDO calculadora de bolsillo Casio PB-100 programable en Basic, con instrucciones en castellano, ampliación de memoria, interface para cassette, por el precio de 10.000 ptas. Interesados escribir a Francisco Martínez Valdés C/ Vilamarí, 33. Pral 1.° 08015. Barcelona.

● VENDO Zx 81 casi sin usar con todos sus componentes, y en perfecto estado. Precio a convenir. Interesados llamar a Tomás. Tel. (948) 24 29 82. Pamplona. Navarra.

● SI vives en Sevilla o provincia y tienes un Spectrum 48K o Plus, ponte en contacto con nosotros, tenemos pokes, mapas, trucos e instrucciones que te interesarán. Club Basic Mansters. C/Daoiz,5. Gines. Sevilla.

● VENDO Spectrum 48K, cassette especial para ordenador, interface joystick tipo Kempston, joystick Idealogic II. Regalo revistas y extras para el ordenador. Precio 35.000 ptas. Todo en sus cajas y en perfecto estado. Interesados escribir a la siguiente dirección: Fernando Fernández. C/ Pablo Iglesias, 6. 28011 Madrid. Tel. (91) 479 02 25.

● COMPRO/CAMBIO números atrasados de Microhobby. Me interesan los n.° 29, 30, 32, 33, 34, 42, 43, 48 y Microhobby Especial n.° 2. Pago 60 ptas (c/u) y 125 ptas por el especial. Interesados escribir a Luis Alvarez. C/ Avila, 1, (Chalet). San Juan de Aznalfarache. Sevilla 41000.

● VENDO CPC 664 fósforo verde - nuevo, impresora Admate DP 100, junto o separado. Interesados llamar al Tel. (91) 706 50 93. (21 a 22 horas).

● VENDO cassette Computone en buen estado con cuenta- vueltas. Precio a convenir. Interesados llamar al Tel. (91) 415 28 66. Preguntar por Iván o Sergio.

● VENDO vídeo-juegos Atari con un joystick de palanca, dos joystick paddle, transformador, instrucciones, información de juegos, etc., todo ello por sólo 15.000 ptas. Llamar al Tel. 250 23 87 de Barcelona. Preguntar por Carlos.

● VENDO Zx Spectrum Plus, en perfecto estado, con su fuente de alimentación, cables, manueles, cinta de demostración y además incluyo en el precio interface Kempston, un joystick Quick Shot II, dos libros sobre código máquina, más de 35 revistas de Miocrohobby y 4 de otras aparecidas en el mercado. Todo por sólo 27.000 ptas. Interesados llamar al Tel. (93) 308 08 96 o bien escribir a Daniel Hurtado. C/ Selva del Mar, 255, 6.° 1.ª. 08020 Barcelona.

● VENDO Zx Spectrum 16K con fuente de alimentación, manuales y cinta horizontes en perfecto estado, casi sin usar. Embalaje original. Precio 20.000 ptas (negociables). Interesados escribir a Nicolás Ponferrada Ledesma. Avda. Manuel Gorria (Altamira), n.ª 38, 6.° A. Málaga. Tel. (952) 25 31 22.

● VENDO para Zx Spectrum la siguiente lista: GP 50A Seikosha una impresora por el precio de 10.000 ptas. (la impresora necesita un interface para su funcionamiento). Lápiz óptico por 4.000 ptas. Interface 2 por 2.000 ptas e Interface tipo Kempston por 1.200 ptas. Interesados escribir a M. Muñoz Venzalá. C/ Peña Atalaya, 102. Madrid. Todo por 15.000 ptas.

● DESEARIA contactar con alguna persona que posea la ampliación Microbasic publicada por Ediciones Anaya Multimedia. Escribir a Jorge Sánchez Flores. C/ Gral Rubín, 5-7. 36001 Pontevedra o bien llamar al tel. (986) 84 12 13.

GREEN BERET

Como todos habéis comprobado, el cargador que ofrecimos en la revista número 14, destinado al juego Green Beret, tiene una ligera mancha en la línea número 50 que impide observar qué gráfico debemos teclear, pues bien, este gráfico es, ni más ni menos que el símbolo de multiplicar («×»).

En cuanto a los errores en las datas, hemos de deciros que si no poníamos exactamente este símbolo nos daba error, pero las líneas estaban bien tecleadas.

Rogamos disculpéis las molestias, en este caso ajenas a la redacción.

Versión SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE

Alístate a Juegos & Estrategia

LA BATALLA DE INGLATERRA ha comenzado

Juegos & Estrategia n.º 4 — La Batalla de Inglaterra — 1.125 pts. — AMSTRAD COMMODORE

Juegos & Estrategia n.º 4 — SU MEJOR HORA — La Batalla de Inglaterra ha comenzado... — 1.125 pts. — SPECTRUM 48K, Plus, 128K

Todas las unidades de la RAF están bajo tu mando, y la Lutwaffe —tu ordenador— intentará neutralizarlas. El destino del mundo libre depende de ti.

Oferta especial hasta el 31 de noviembre: PIDE TRES NUMEROS Y PAGA SOLO DOS.



ENVIE HOY MISMO ESTE CUPON AL APARTADO 232 DE ALCOBENDAS (Madrid)

☐ Deseo recibir en mi domicilio tres ejemplares de **Juegos & Estrategia al precio especial de 2.255 ptas.,** lo que me supone adquirir tres y **pagar sólo dos.** Marco los tres ejemplares que deseo con una cruz.

☐ Deseo recibir un solo ejemplar de **Juegos & Estrategia** al precio de 1.125 ptas. Marco con una cruz el ejemplar que deseo recibir.

Spectrum	Amstrad	Commodore
N.º 1 ☐ Arnhem	☐ Arnhem	
N.º 2 ☐ Ratas del Desierto	☐ Ratas del Desierto	
N.º 3 ☐ OTAN Alerta War Zone	☐ Teatro de Europa War Zone	☐ Teatro de Europa
Especial 1 ☐ Elecciones Generales		
N.º 4 ☐ Su mejor hora (La batalla de Inglaterra)	☐ La batalla de Inglaterra	☐ La batalla de Inglaterra

NOMBRE .... Fecha de nacimiento ....

DIRECCION ....

LOCALIDAD .... PROVINCIA ....

C. POSTAL .... TELEFONO .... PROFESION ....

Forma de pago:

☐ Talón bancario a nombre de Hobby Press, S. A. ☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A., n.º de giro ....

☐ Tarjeta de crédito: Visa n.º .... Master Charge n.º .... American Express n.º ....

Fecha de caducidad de la tarjeta .... Fecha y firma ....